

GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire



Scénarios : JRTM, Rolemaster - Concours

HORS SÉRIE N° 1

TOLKIEN

Basé sur LES TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN, détaillées dans BILBO LE HOBBIT ™ et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ™

Lórien ™

& les Guildes des Orfèvres Elfes

Angus McBride '86





PARTEZ EN AVENTURE AVEC :

- GALADRIEL, Reine de Lorien
- CELEBORN, le puissant Elfe Gris
- ANNATAR, le Seigneur des Dons
- CELEBRIMBOR, le créateur d'Anneaux

EXPLOREZ :

- CARAS GALADHON, la Haute Cité des arbre
- CERIN AMROTH, la Capitale abandonnée
- OST-IN-EDHIL, la Forteresse des Eldar
- LES GUILDES DES ORFEVRES JOAILLIERS

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL;

Réf. 0031

GRAAL *Hors-Série n° 1*

TOLKIEN



Jeu de Rôle de la Terre du Milieu

Rolemaster



Décembre 1988

édito

Un mensuel comme *GRAAL* comporte nombre d'avantages. Ainsi vous découvrez rapidement les toutes dernières nouveautés dans le domaine des jeux. Vous bénéficiez de l'actualité la plus brûlante et vous pouvez suivre des rubriques régulières sans attendre plus de quelques semaines. Cette course à l'information nous fait pourtant parfois oublier des sujets dont l'étendue et la richesse demandent bien plus que quelques pages d'articles dans le magazine. Voila pourquoi vient de naitre la gamme des **HORS SERIE de GRAAL.**

Ces parutions se proposent de traiter un thème particulier de la façon la plus complète possible. Ce premier numéro concerne un vaste domaine : TOLKIEN et les jeux qui s'en inspirent. Trop vaste me direz vous ? Surement, mais si nous n'avons pas la prétention de couvrir tous les éléments du sujet (d'ailleur qui le pourrait ?), nous avons réalisé ce travail en hommage à l'oeuvre formidable du père des hobbits.

Que le souvenir des héros et la courageuse volonté des plus petits ne vous fassent jamais oublier votre voyage littéraire dans la lointaine Terre du Milieu.

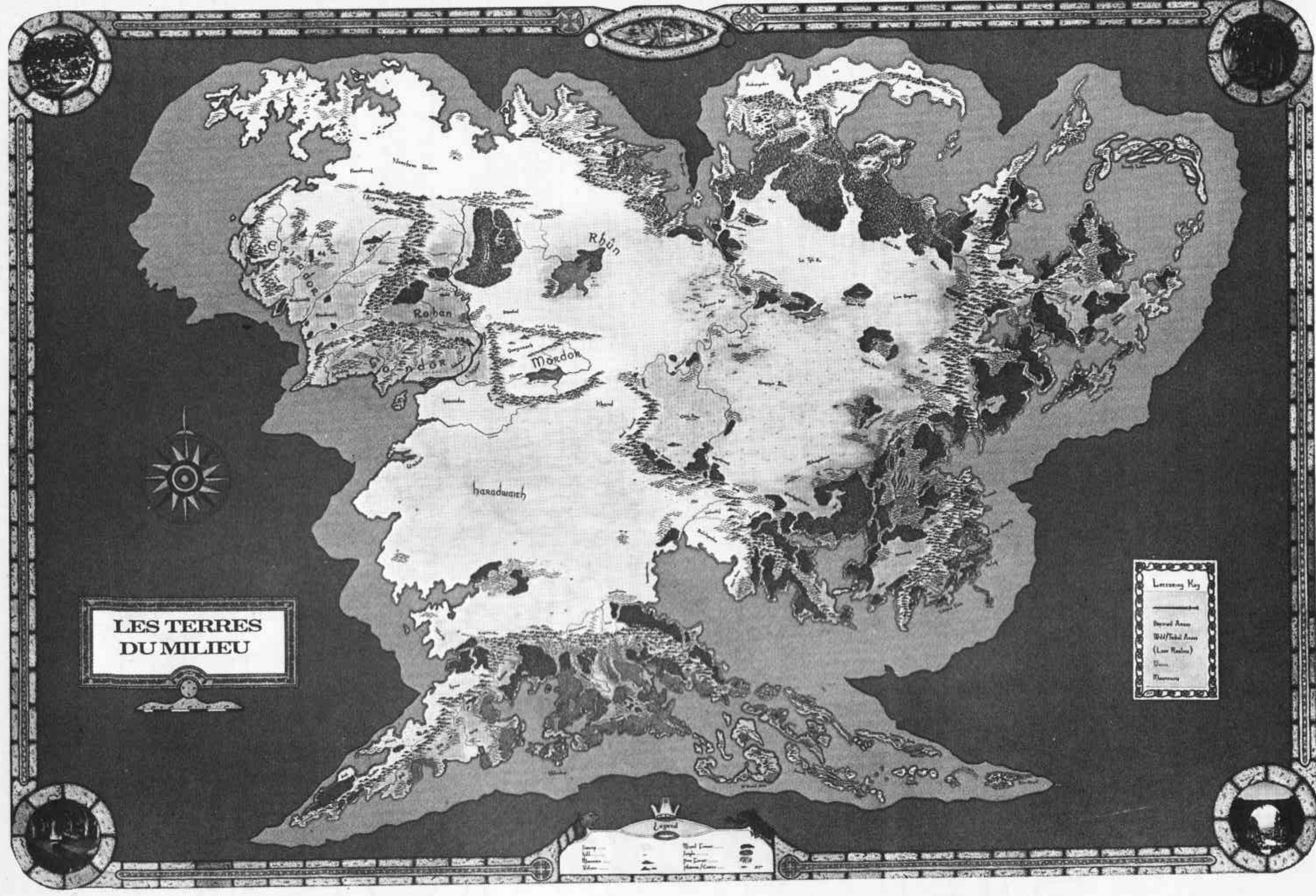
F. P.



GRAAL *Le mensuel des jeux de l'Imaginaire*
Hors Serie N°1 Décembre 1988.
Publié par SOCOMER Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000 F, 35 rue Simart 75018 Paris. Tel: 42 59 62 20.

Directeur de publication: Alain Richard. **Directeur Adjoint:** Didier Jacobée. **Rédacteur en chef:** Francis Pacherle. **Coups de main :** Serge Olivier, Didier Monin. **Maquette:** Olivier Massebeuf. **Illustrateurs:** Denis Borras, Olivier Massebeuf, Francis Pacherle, Daniel Trinh. **Couverture:** Rosinski. **Soutien moral:** Marion DenHollander.
Les autres illustrations sont tirées des modules JRTM suivants: *Minas Tirith, Angmar, Les Rangers du Nord, Moria, Lorien, Creatures of Middle Earth, L'antre de Shelob, Ents of Fangorn, Phantom of the Northen Marches, Raiders of Cardolan, Pirates of Pelargir, Trolls of the Misty Mountains, Mouths of Entwash, Sea-lords of Gondor, Havens of Gondor, The court of Ardor, The Gates of Mordor*
avec la gracieuse permission d'Iron Crown Enterprise.


SOMMAIRE


LES TERRES
DU MILIEU
Eriador
Rohan
Gondor
Mordor
Rhûn
haradwaith



UN MONDE TOUJOURS PLUS GRAND



La Terre du Milieu et J.R.R. Tolkien

Voici la liste non exhaustive des ouvrages que nous avons pu répertorier sur :

- La Terre du Milieu, par J.R.R.Tolkien
- La Terre du Milieu, par d'autres auteurs
- Divers sujets (autres que La Terre du Milieu), par J.R.R.Tolkien
- sur J.R.R. Tolkien.

A la fin de cette liste, vous trouverez les références des éditions françaises pour les ouvrages qui ont été traduits.

Pour chaque ouvrage, vous trouverez tout d'abord le titre, puis l'auteur, la maison d'édition et, pour certain, une phrase d'explication. Parfois l'auteur ou la maison d'édition ne sont pas mentionnés, certains ouvrages nous étant totalement inconnus, leur titre ayant été découvert sur divers catalogues sans autres formes d'explications. Nous les avons néanmoins mentionnés pour vous fournir une liste qui soit la plus complète possible. Si vous pouvez combler nos lacunes, n'hésitez pas à nous écrire.

LA TERRE DU MILIEU, Œuvres de J.R.R. TOLKIEN

***•The Hobbit** (1)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Considéré par les Anglo-Saxons comme un classique des histoires pour enfants)

•The Illustrated Hobbit
Illustré par Michael Hague, Unwin Paperbacks

***•The Fellowship of the Ring** (2)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le premier tome du Seigneur des Anneaux)

***•The Two Towers** (3)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le second tome du Seigneur des Anneaux)



***•The Return of the King** (4) et (4 bis)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le troisième tome du Seigneur des Anneaux)

***•The Lord of the Ring** (5)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(La célèbre Trilogie du Seigneur des Anneaux, en un seul volume)

***•The Adventures of Tom Bombadil** (6)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Plusieurs poèmes tirés du "Livre Rouge" sur Tom Bombadil)

***•The Silmarillon** (7)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(L'histoire du Premier Age des Terres du Milieu)

***•Unfinished Tales of Numenor and Middle-Earth** (8)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Un recueil de récits depuis le début des Terres du milieu jusqu'à la fin de la Guerre de l'Anneau)

•Book of Lost Tales Part 1
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le premier volume de The History of Middle-Earth. Racont l'histoire du marin Eriol)

•Book of Lost Tales Part 2
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le second volume de The History of Middle-Earth)

•The Lays of Belerland
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le troisième volume de The History of Middle-Earth. Contient 2 textes en vers: Lay of the Children of Hurin, sur la tragédie de Turin Turambar; et Lay of Luthien, sur l'histoire de Beren et Luthien et de la quète des Silmlarils)

•Shaping of Middle earth
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Le quatrième volume de The History of Middle-Earth. Sur: the Quenta, the Ambarkanta and the Annals)

•The Lost Road
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Le cinquième volume de The History of Middle-Earth. Est en fait la version 1930 du Silmarillon)

•Return of the Shadow
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Le sixième volume de The History of Middle-Earth)

•The Road Goes Ever on
J.R.R. Tolkien & Donald Swann, Unwin Paperbacks
(Huit chansons mises en musique par D. Swann: 6 du SdA, 1 des Aventures de Tom Bombabil et la dernière : Bilbo's Last Song [publiée en poster])

•The Atlas of Milide Earth
Karen Wynn Fonstad, Houghton Mifflin Company

•Journeys of Frodo
Barbara Strachey, Unwin Paperbacks
(Le voyage de Frodo dans le SdA détaillé sur 50 cartes)

•A Tolkien Bestiary
David Day, Mitchell Beazley Int. Ltd.

•The Mythology of Middle Earth
Ruth S. Noel, Houghton Mifflin

•The Road to Middle Earth
T.A. Shippey, Unwin Hyman

•The Song of Middle Earth
David Harvey, Unwin Hyman

•The Languages of Tolkien's Middle Earth
Ruth S. Noel, Houghton Mifflin
(Un livre présentant les diverses langues de La Terre du Milieu tant au niveau de l'histoire que de la prononciation et des traductions)

•An Introduction to Elvish
Jim Allan, Brand's Head

•Master of Middle Earth, The Achievement of J.R.R. Tolkien
Paul Kocher



LA TERRE DU MILIEU, Œuvres d'auteurs divers

•The Complete Guide to Middle-Earth
Robert Foster, Unwin Paperbacks
(Un glossaire détaillé des Gens, Races et Objets que l'on peut trouver dans les Terres du Milieu)

•The New tolkien Companion
J.E.A. Tyler, Avon Books
(Un autre glossaire détaillé des Gens, Races et Objets que l'on peut trouver dans les Terres du Milieu)

•Map of Belerland
Unwin Paperbacks
(Sous forme de poster)

•Map of Middle Earth
Unwin Paperbacks
(Sous forme de poster)

•Map of Wildeland
Unwin Paperbacks
(Sous forme de poster)

•Bilbo's Last Song
Unwin Paperbacks
(Sous forme de poster)

•The Tolkien Calendar
Unwin Paperbacks (le calendrier de 1989 est déjà épuisé)

•Lord of the Ring Film Book
Unwin Hyman

ŒUVRES DIVERSES DE J.R.R. TOLKIEN

•Father Christmas Letters *(9)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Les lettres que le Père Noël, c.a.d. Tolkien lui-même envoyait à ses enfants)

•Farmer Giles of Harm *(10)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Une histoire de Dragon et de Géants pour les enfants)

•Mr. Bliss
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Conte pour enfants narrant les aventures de Mr Bliss)

•Smith of Wootton Major/Leaf by Niggle (11)
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Un conte folklorique et une histoire courte)

•Sir Gawain & the Green Knight, Pearl, Sir Orfeo
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(La traduction par Tolkien de trois poèmes du Moyen-Age)

•Tree and Leaf *(12)*
J.R.R. Tolkien, Unwin Paperbacks
(Contient 2 textes : On Fairy Tales Stories et Leaf by Niggle. L'édition 88 contient en plus un poème inédit : Mythopoeia)

•Finn and Hengest
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Suite imaginaire d'un poème anglo-saxon)

•Monsters and the Critics
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Conférences de J.R.R. Tolkien sur la littérature anglo-saxone)

•Poems and Stories (De-Luxe)
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Divers poèmes et histoires)

•Letters of J.R.R. Tolkien
Unwin Hyman

•Pictures by J.R.R. Tolkien
J.R.R. Tolkien, Unwin Hyman
(Dessins de J.R.R. Tolkien)

OUVRAGES SUR J.R.R. TOLKIEN

•***J.R.R. Tolkien: A Biography***
Humphrey Carpenter, Unwin Paperbacks
L'ouvrage de référence sur le "Maître"

•***Tree by Tolkien***
Colin Wilson, Capra Press

•***J.R.R. Tolkien***
Katharyn F. Crabbe, Frederick Ungar

•***Tolkien and the Silmarils***
Randel helms, Thames and Hudson

•***Tolkien and the Silmarillon***
Harold Shaw, Wheaton

•***The Inklings***
Humphrey Carpenter, Unwin Paperbacks

OUVRAGES TRADUITS EN FRANCAIS

(1) : ***Bilbo, le hobbit***
Chez : J'AI LU

(2) : ***La Fraternité de l'Anneau***
(3) : ***Les Deux Tours***
(4) : ***Le Retour du Roi***
Chez : Christian Bourgois Editeur, Gallimard, J'AI LU, France-Loisirs, Presses Pocket

(4 bis) : Les appendices qui se trouvent dans certaines éditions à la fin de "The Return of the King" ont été traduites sous le titre :
Le SdA, 4 / appendices et index
Chez : Christian Bourgois Editeur

(5) : ***Le Seigneur des Anneaux*** (en un volume)
Chez : Christian Bourgois Editeur

(6) : ***Les Aventures de Tom Bombadil***
Chez : Christian Bourgois Editeur - 10/18 - Coll. Bilingue

(7) : ***Le Silmarillon***
Chez : Christian Bourgois Ed., J'AI LU, Presses Pocket

(8) : ***Contes et Légendes inachevés***
Chez : Christian Bourgois Editeur, Presses Pocket

(9) : ***Les Lettres du Père Noël***
Chez : Christian Bourgois Editeur

(10), (11) et (12): ont été réuni sous le titre :
FAERIE
Chez : Christian Bourgois Editeur

La plus importante organisation fondée pour promouvoir la littérature de Tolkien se trouve en Angleterre. Si vous souhaitez entrer en contact avec son président voici son adresse. Pensez à rédiger votre correspondance en anglais.

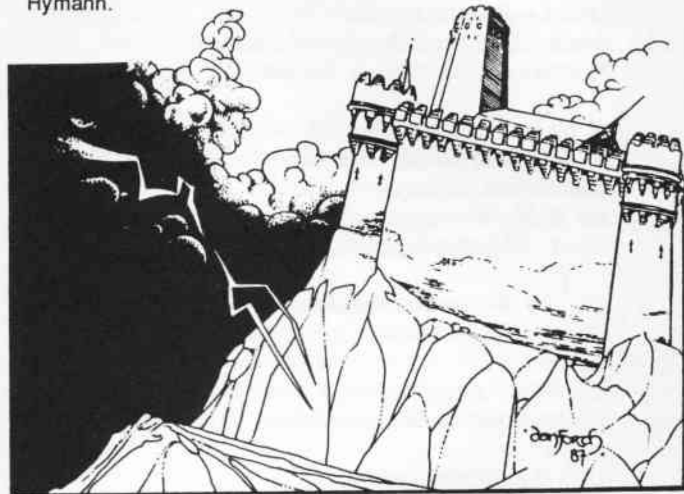


petit guide de lecture des oeuvres peu connues de tolkien

Ceux qui dans leur suffisance croient après avoir lu d'un trait, ou deux, le *"Seigneur des Anneaux"* et le *"Silmarillion"*, avoir définitivement fait le tour d'Arda, se trompent lourdement. Ne soyez pas trop accablés, car à moins d'être anglophone, vous ne disposez pas de grand chose. Aux nouveaux venus je conseille avec vigueur la lecture de *"Bilbo le Hobbit"* que quelques têtes froides qualifient d'enfantin, en le mettant dans le même sac qu'Alice (sic). Bien qu'il faille regretter les âneries (habituelles) de la traduction, ce livre est excellent. Aux dernières nouvelles, nous apprenons la sortie en édition de poche des "Contes et Légendes Inachevés".

Quant à la dernière édition, chez Presses--Pocket, du *"Seigneur des Anneaux"*, nous y retrouvons, oh bonheur, une partie des très intéressants appendices, mais il manque toujours les appendices A, E et F. Pour pouvoir y goûter, il vous faudra acheter la version intégrale aux éditions Christian Bourgois, c'est-à-dire le tome 4 du *"Seigneur des Anneaux"*. Comme nous le voyons, le monde de Tolkien est plus vaste qu'on se l'imagine. Les ouvrages traduits en français ne représentent que la partie émergée de l'iceberg, voici donc un aperçu de la face immergée.

Les ouvrages suivants ne seront pas traduits en français. Cet ensemble constitue le début d'une série, éditée et annotée par Christopher Tolkien, sous le titre : *"The History of Middle- Earth"*. Elle devrait comprendre la totalité ou la quasi-totalité des récits écrits par JRR Tolkien se rapportant à la Terre du Milieu, publiés dans l'ordre chronologique. Les quatres premiers ouvrages existent en édition de poche chez Unwin Hymann.



CONTES ET LEGENDES INACHEVES

Ce livre rassemble des écrits se rapportant aux trois âges du soleil. Les deux se déroulant au Premier Age sont : *De Tuor et de sa venue à Gondolin*, incomplet, et le *Narn i hîn Hùrin* ; c'est à partir des manuscrits originaux de ces récits que les chapitres 20, 21 et 23 du "Silmarillion" furent composés.

En ce qui concerne le Second Age trois chapitres sont consacrés à Nùmenor : une description détaillée de l'île (la carte n'a pas été incluse, inutile de la chercher). Cela est suivi d'un récit des mésaventures du roi Aldarion et de sa femme Erendis, plus d'une liste détaillée, le Parchemin des Rois, des monarches de Nùmenor jusqu'à l'infâme Ar-Pharazôn. Un ensemble de textes est ensuite consacré à l'histoire de Galadriel et de Celeborn, mais vous y retrouverez beaucoup d'informations sur les Elfes en général.

Enfin la partie la plus importante traite du Troisième Age et regroupe d'importantes chroniques sur l'histoire et l'organisation sociale ou militaire des royaumes de Gondor et de Rohan. Deux chapitres sont onsacrés aux événements de la Guerre de l'Anneau (l'expédition d'Erebor et la quête de l'Anneau). Une quatrième partie comprend des révélations sur les Drùedain ou Hommes sauvages des bois (rappelez-vous Ghân-Buri-Ghân), les Istari (Gandalf, Saruman, Radagast, Alatar, Pallando) et les palantri.

THE BOOK OF LOST TALES (deux volumes)
Le livre des contes et légendes perdus

Le fil conducteur de l'histoire est un marin, Eriol, venu s'échouer par hasard (?) sur Tol Eressea où vit désormais la quasi-totalité des Elfes. Là, il se balade de village en village, pour enfin aboutir un soir dans la capitale, Kortirion. Il s'installe chez Lindo et Vaire dans la maisonnette des Jeux Perdus, centre d'hébergement pour enfants égarés. Au cours de nombreuses veillées au feu de bois, il apprend plein d'histoires sur les Elfes. Au total quelques quatorze récits, tous plus intéressants les uns que les autres.

Dans le jardin il rencontre un certain Rùmil, le jardinier, qui lui dira tout sur l'Ainulindale. Il rencontre aussi la reine de Tol Eressea, Meril-i-Turinqui. Une enfant, Veanne, lui conte l'histoire du Gnôme Beren et de l'Elfe Tinuviel, le fils de Voronwe. Petit Coeur (son nom en elfique reste controversé) lui conte la seule et unique version complète qui nous soit parvenue de Tuor et des Exilés de Gondolin.

Malheureusement il manque le centre et la fin de l'ouvrage, c'est-à-dire l'histoire de l'apparition des Hommes et la venue d'Earendil au royaume bienheureux qui n'existent que sous forme de notes.

THE LAYS OF BELERIAND
Les lais de Beleriand

Tolkien n'est pas seulement un grand auteur, il est aussi poète. Ceux qui ont lu et aimé les *"Aventures de Tom Bombadil"* vont être gâtés.

"And now his heart was heled and slain
with a new life and with new pain."

Lay of Leithian, Canto III, v. 555-556, p175.

Effectivement le lai de Leithian dont parle le "Silmarillion" au chapitre 19 n'est pas une légende. Plus de 4000 vers content l'histoire de Beren et Luthien emportant le Silmaril constituent la troisième partie de ce livre. La première est formée par les manuscrits du lai des enfants de Hurin. La geste s'arrête à la venue de Turin chez Thingol, à Menegroth. Parmi le plus étrange et le plus extraordinaire passage du poème, nous trouvons ceci :

"in Nan Dungorthin where nameless gods
have shrouded shrines in shadows secret,
more old than Morgoth or the ancient lords
the Golden Gods of the guarded West"

(à Nan Dungorthin où des dieux sans nom
ont des temples voilés dans le secret des ombres
plus vieux que Morgoth ou les anciens seigneurs
les Dieux dorés de l'Ouest défendu).

Lay of Thurin son of Hurin & Glomund The Dragon, Failivrin (III), v. 1477-1480, p59.

La deuxième partie regroupe de courts poèmes inachevés, dont l'un est probablement tout ce qui nous est parvenu du Noldolante (la Chute des Noldors), composé par Maglor. On y apprend également que les légendes elfiques se perpétuent jusqu'aux temps historiques. Ainsi un certain marin nommé Wada et son bateau (le Guingelot) font échos à Vingelot et Earendil le marin.

THE SHAPING OF MIDDLE-EARTH
La formation de la Terre du Milieu

Un ensemble hétéroclite qui débute par deux fragments:

1) Un manuscrit de Tuor et des Exilés de Gondolin et un court et curieux passage sur la destruction des et la fuite des Noldor.

2) Le Silmarillion dans sa forme la plus courte (30 pages) écrit pour R.W. Reynolds,ancien professeur de Tolkien. Ce récit se nomme The Sketch of the Mythologies.

Puis nous avons le Quenta Noldarinwa. Il s'agit de l'histoire des Noldors écrite par Eriol à partir du livre sacré des elfes: le Livre d'Or (Parma Kuluina). Nous y retrouvons également quelques extraits du manuscrits original en anglo-saxon, la langue d'Eriol. Il y a aussi la première carte de Brocéliande, puis un court texte décrivant la cosmologie elfique, l'Ambarkanta. De plus cet ouvrage présente "Des configurations du monde (=ambar), avec les seules et uniques cartes de toute la Terre que Tolkien ait réalisé.

Pour clore ceci, on nous livre des Annales de Beleriand et de Valinor. On apprend l'existance d'un quatrième fils de Finwë, Finrun Felageomor.

E.K.

BULLETIN - REPONSE

Voici mes réponses :

1) :

2) :

3) :

4) :

5) :

QS : - un guerrier :
- une magicienne :
- un Troll borgne qui louche :

N'oubliez pas de nous envoyer vos coordonnées !

NOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :



CONCOURS - 100 GAGNANTS !

✦HEXAGONAL - GRAAL - PRINCE AUGUST✦

Vous proposent un grand concours doté de nombreux lots : Répondez aux six questions ci-dessous concernant les oeuvres majeures de Tolkien et envoyez le bulletin-réponse (ou sa photocopie), avant le 15 février à : **Concours Tolkien, GRAAL, 35 rue Simart, 75018 Paris**

et gagnez :

1er prix : toute la production d'ICE pour JRTM et les traductions d'Hexagonal de l'année 1989 !

2ème et 3ème prix : tous les modules et suppléments pour JRTM traduits par Hexagonal en 1989 !

4ème au 6ème prix : le module JRTM "Lorien" et une adhésion gratuite à la FEE (voir p. 86).

7ème au 9ème prix : un abonnement de six mois à GRAAL.

10ème au 100ème prix : une figurine JRTM de Prince August.

LES QUESTIONS

1) Qui est le dernier porteur de l'anneau ?
2) Comment s'appelle tout ce pour quoi les Hobbits n'ont pas d'usage mais qu'ils ne jettent pas ?
3) Combien de temps est resté fiché en Frodo l'éclat du poignard du roi-sorcier ?
4) Donnez le nom des chiens de Majotte.
5) Que donne le roi Elessar à Ghân-Buri-Ghân et aux siens ?

Nous ne doutons pas que vous soyez nombreux à trouver les bonne réponses, alors voici une question subsidiaire qui fait appel à votre sens linguistique et artistique :

QS) En vous servant du dictionnaire français / elfique (p. 25 à 29), écrivez le meilleur nom composé (en Quenya ou Sindarin) pour nommer les personnages suivants :
- un guerrier
- une magicienne
- un Troll borgne qui louche

Un jury composé des meilleurs artistes de la Lorien vous départagera.

BONNE CHANCE !

1ERE PARTIE



LANGUES ET TRIBUS.

Le peuple elfique est sorti de l'oubli, après des siècles, grâce au travail du Pr. JRR Tolkien. La publication de "*The Hobbit*" (en français "Bilbo le Hobbit") en 1937 inaugura la redécouverte de cette histoire (qui n'est pas nécessairement notre Histoire); puis ce fut le temps béni du "*Seigneur des Anneaux*", publié entre 1954 et 1955 avec une réédition en 1966, ou le Professeur reprit la traduction du Livre Rouge en plusieurs endroits.

Les seuls autres ouvrages publiés du vivant de l'auteur ayant trait à cette histoire furent un simple recueil de poêmes "*Les aventures de Tom Bombadil*" et un court texte accompagnant les chansons de "*The Road goes ever on*" (non traduit en français).

En 1977, quatre ans après la mort de son père, le fils, Christopher Tolkien, prit la liberté de publier de nombreux manuscrits disparates, en les amalgamant, sous le titre "*Quenta Silmarillion*" puis "*The Silmarrillion*". Il récidiva en 1981 avec les "*Unfinished Tales*" ("*Les contes et légendes inachevés*"). Ces ensembles maladroitement présentés et difficilement accessibles pour le profane (car ils ne se rattachent pas directement au "cycle" du Livre Rouge de la Marche-Ouest) ont embrouillé les textes à l'extrême.

En 1983, reconnaissant ses erreurs passées, le fils entreprit de publier dans l'ordre, l'intégralité des manuscrits et études de son père, intitulée (non sans modestie): "*The History of Middle-earth*". En août dernier est paru le tome 6 "*The Return of the Shadow*".

Les ORIGINES

Cet article n'a pour but que d'éclairer à la faible lueur de la bougie, d'effleurer timidement ce très vaste sujet, encore vierge ou presque: l'ethnographie elfique.

Tous les textes du corps s'accordent sur le lieu d'origine du peuple elfique, les bords d'un grand lac: l'eau (ou les eaux) de l'éveil. Cela se dit en quenya *Cuiviénen*, ce qui donna en eldarissa *Coivie Néni*. En sindarin le même mot est *Nen Echui*, et en goldogrin *Nenin a Gwivros*. La langue de cette "ProtoTribu-Elfique" a pu être reconstituée, c'est l'Elfique Commun.



Le nom original que se donnaient les Elfes étaient *kwenedé*, celui ou celle qui parle; d'où le quenya *Quende* (au pluriel *Quendi*) et le sindarin *Penedh* (mot rare). Ce nom semble bien indiquer un grand isolement de la Proto-Tribu-Elfique, composée en majorité de pêcheurs-cueilleurs, la chasse restant une activité noble, cf. le dieu de la chasse et des chasseurs *Oromë* (q.), *Araw* (s.) *qui découvrirent par "hasard" les Elfes.*

Dans le Silmarillion, il est mentionné un Chasseur (Hunter) et un cavalier Noir (Black Rider) qui emportait les morts, ce qui semble attester le souvenir d'une antique religion.

Le grand bouleversement vint avec la venue d'Oromë, messager des Puissants, les "*Valar*" en quenya. Qui étaient-ils ?

Un peuple plus avancé probablement. Bienveillants, ils proposèrent aux Elfes de venir chez eux en Valinor. Cet événement fut à l'origine de la première dissension dans la Proto-Tribu, certains refusèrent de partir, mais le plus grand nombre suivit.

D'après la légende, les Elfes reçurent un nom de leur "protecteur", *Elda* en quenya (le peuple des étoiles); mais il est plus probable que la signification d'*Elda* soit un mot d'origine valinoréenne "les étrangers", car dans le "*Gnomish Lexicon in Book of Lost Tales*", le mot *egla* (nom goldogrim donc) est défini comme: un être de l'extérieur. Les Sindar (ou Elfes-gris) interpréteront ce nom *Eglath*, comme les "Abandonnés".

Dans tous les manuscrits on mentionne trois tribus (voir le tableau) et nous nous trouvons pour la première tribu en face d'un problème. Elle est appelée tour à tour: Teleri, puis Lindar et enfin Vanyar. Pour tenter de le résoudre, je propose une solution. La première et la troisième tribu n'en formaient qu'une seule du temps de la Proto-Tribu, qui était donc composée de deux clans. De plus les racines LIN- chanter, LIND- beau et SLIN- fin, délicat, se sont confondues en Proto-Eldarin , d'où les sens de Lindar (*nom originel d'une des deux tribus*): les beaux ou les chanteurs; ce qui donna plus tard Vanyar et Teleri.

La langue des Elfes ayant entrepris le grand voyage vers Valinor est donc le proto-eldarin, et celle de ceux qui refusent le passage, sg. *Avar* (o), pl. *Avari*, l'avarin.

Les ELFES-BLANCS

Le chef des Elfes-blancs était à l'origine l'Ing-wego*, l'Elu, ce qui devint en quenya *Ingwe* puis en eldarissa *Inwe*; et en goldogrin *Inweg*. La vénération de la blancheur est probablement liée à la religion primitive de la Proto-Tribu et a du être une des raisons de la prédominance des elfes blonds, prédominance qui fut spirituelle et non pas politique.

A remarquer aussi la vénération de l'argent et des perles (surtout chez les Elfes-marins) et l'existence d'un nom générique des métaux de couleur blanche (tel l'argent) le *giltha* (goldogrin), opposée aux métaux dorés, *culu*.

La tribu, les Ingwéghui* (quenya *Ingwi*, eldarissa *Inwir*), les Elus ou l'Elite, a grandement influencé la langue de la Proto-Tribu. De ce fait le dialecte des Elfes-blanc fut le premier à être fixé par écrit à Valinor avec les Lettres de Rumil, c'est l'ingwi-quenya. Le mot quenya est à réserver à l'ensemble des langues et dialectes parlés par les Eldar de Valinor. Cet ingwi-quenya devint par la suite la lingua franca des Eldar quand les différences dialectales rendirent difficile la communication entre elfes des deux tribus Noldo et Vanya. La langue journalière des Elfes-Blancs, elle, continua à évoluer normalement, on pourra la désigner par vanyarin.

Les ELFES PROFONDS

Aucune tribu n'a autant marqué de son empreinte l'histoire elfique que les Noldor ou Noldoli (pl. coll.). Le chef du clan est le Fin-wego*, l'homme habile. Les caractéristiques physiques des Elfes-profonds sont les cheveux bruns et les yeux gris. Une précision sur la taille des Noldor est fournie dans les "*Contes et Légendes inachevés*", Galadriel la plus grande femme noldo mesure 1,935 m ce qui donne une taille maxima de 2 mètres pour un noldo mâle adulte.

L'organisation étatique des Noldor a toujours été la monarchie absolue avec transmission du pouvoir au fils aîné. Dans la cité de Gondolin nous constatons l'établissement de castes sociales, au nombre de douze, mais le Roi Turgon entouré des chefs des maisons prend les décisions seul.

Les Noldor sont à l'origine de l'écriture en tengwar (lettres). Les tengwar de Rumil furent les premiers à être utilisés pour la langue quenya (surtout l'ingwi-quenya). Les tengwar de Fëanor marquent le premier stade d'une différenciation dialectale du noldorin et du vanyarin. La forme la plus archaï que de ce dialecte quenya est le kornoldorin, Kôr (ou Côr) est un autre nom pour la ville de Tuna.

Après la révolte et le retour d'un grand nombre des Noldor en Beleriand la langue parlée par les Noldor évolua rapidement au cours du Premier Age du Soleil, puis devint une langue morte, réservée à la poésie, au cérémonial elfique, semblable au latin ecclésiastique. Les Noldor donc adoptèrent le sindarin (langue des Elfes-gris) mais en l'adaptant, c'est le golodhrin, et il en existe cinq dialectes:

- le nord-golodhrin, parlé dans la région du lac Mithrim.
- la langue de la cité de Gondolin qui occupe une place à part.
- le gondolindren ou moyen-noldorin.
- la langue du royaume de Nargothrond, le narogthrondin, la langue des royaumes des fils de Fëanor, le fëanorien.
- enfin le dialecte des Noldor prisonniers d'Angband et de ses mines, les molanoldorin.

Après la destruction de Beleriand le golodhrin sous l'influence des Noldor et de par l'adoption du quenya par les autres tribus de retour à Tol Eressea, évolua pour devenir le goldogrin que Eriol Sarothron compila dans son ouvrage "*i Lam na Ngoldathon*"; le quenya lui au fil des âges devint l'edarissa parlé par tout les Elfes de Tol Eressea, sauf les Noldoli.

Les ELFES-MARINS DE TOL ERESSEA et les CIRDANIENS des FALAS

Les Elfes-marins forment une communauté distincte des autres tribus par leur amour de la mer et par la vénération du Dieu Ossë, mais surtout par leur visage barbu.

Le chef de la tribu nous pose un problème. Elwë Thingol fut-il dès le départ chef des Teleri ? En elfique-commun son nom était peut-être simplement *Elen-wego**, l'homme à l'étoile et l'étoile était elle le symbole tribal ?

Avec l'arrivée de la tribu au bord de la Mer (dans la future région des falas) une partie fut convoyée sur l'île de Tol Eressëa, ces elfes devinrent les Teleri du Silmarillion, ou Solosimpi du *"Book of Lost Tales"*, leur langue est le telerin. Nous ne connaissons que peu de choses sur eux en dehors de quelques mots et le nom de leur capitale Kopas Alqualunte ou Alqualonde. La partie qui resta sur la Terre du Milieu sont les cirdaniens, du nom de leur chef Cirdan le Charpentier, leur langue est le falassian ou falathrin.



Les ELFES-GRIS

Les Elfes-gris ne forment pas une communauté homogène en Beleriand, mais ils sont tous sous la souveraineté de Thingol de la Forêt de Doriath et dont les elfes constituent la première communauté; puis il y a les Cirdaniens dans les Falas et les Mithrim autour du lac du même nom. Quant aux Elfes-verts d'Ossiriad ce

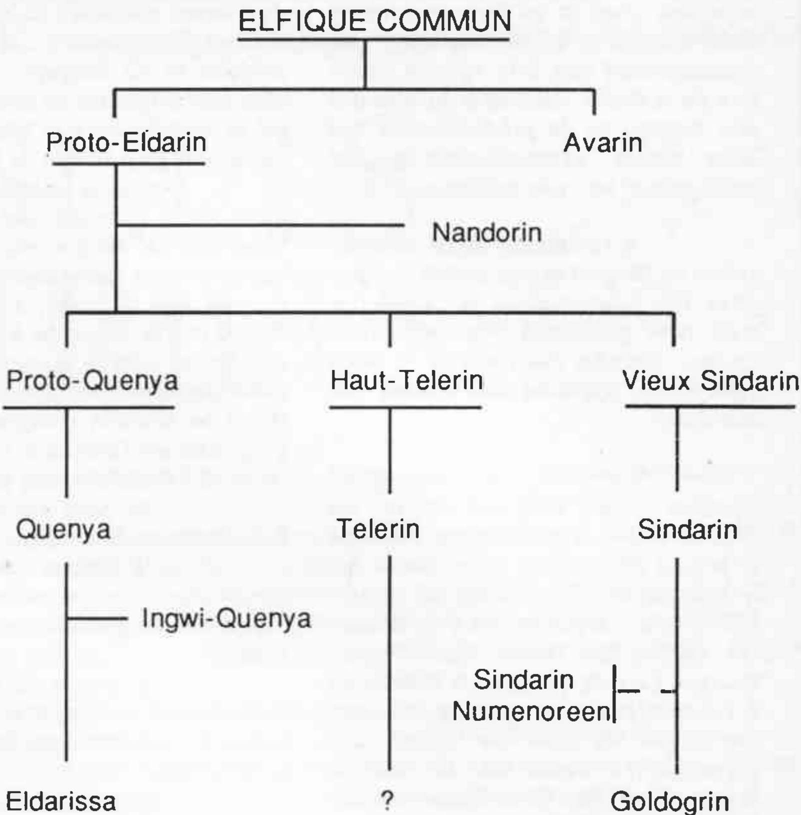
sont des Nandor, bien distincts des Elfes-gris. Il reste aussi les compagnies libres des elfes dans les bois et forêts; et surtout l'elfe Eöl, père de Ma(e)glin, qui reçut en tenure toute la forêt de Nan Elmoth. Après la mort du roi Thingol en l'an 502 du premier âge, c'est Dior, son petit fils, qui gouverna Doriath jusqu'en 506 disent les chroniques.

Le mot "sinda" (pl. sindar) est quenya (noldorin). Les Elfes-gris étaient des Eglath, cf. l'ancien nom de Doriath, Eglador, le pays des Eglath. Le mot edhel ou eledh était réservé aux elfes en général. Mais il est plus commode d'utiliser la dénomination sindarin pour désigner la langue des Elfes-gris divisée en plusieurs branches:

- le dialecte de Doriath (langue parlée par Turin Turimbar).
- le doriathrin.
- le falassian des cirdaniens
- le mithrin.
- la langue des Elfes-verts (l'ossiriandeb) qui est l'un des nombreux dialectes du Nandorin des Elfes Sylvains.

Cette étude est réductrice, car nous manquons de détails sur l'organisation politique des Elfes (sauf pour la cité de Gondolin); et elle ne fait pas allusion aux développements du Second et Troisième Ages.

LES LANGUES ELFIQUES



Nota: il est possible que Vieux Sindarin = Haut-Telerin.



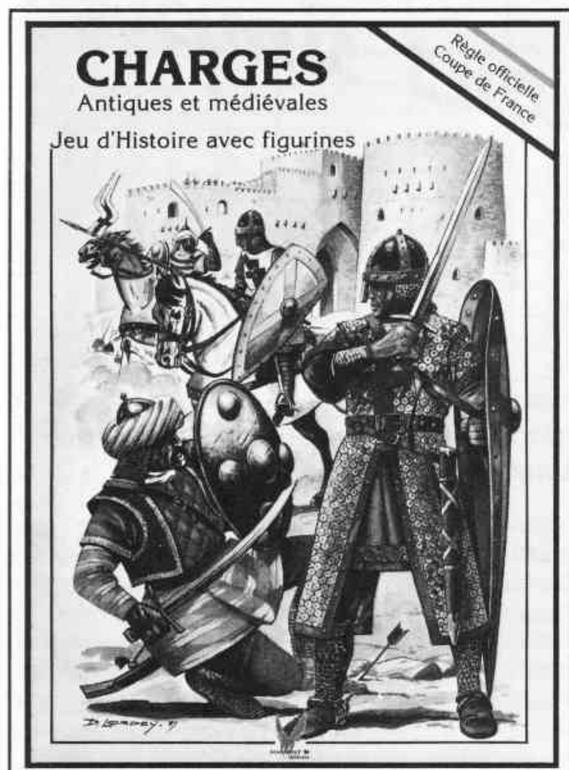
NOM DES TRIBUS ELFES SELON LES MANUSCRITS

	Le Silmarillion	**Lost Tales**	**Sketch of the Mythology**	**Qenta Noldorinwa**	**Quenta Silmarillion**
	Vanyar	Teleri	(Q(u)endi)**	Lindar	Lindar
Nom des tribus	Noldor	Noldoli	Noldoli	Noldoli	Noldor
	Teleri	Solosimpi	Teleri et Solosimpi	Teleri et Soloneldi	Teleri et Solonedi

** L'appellation *Quendi* appliquée aux seuls Vanyar doit relever d'une association de fidélité avec les Valar.

Edouard Kloczko

CHARGES
Antiques et Médiévales ...
votre jeu-cadeau pour les fêtes.



Règle officielle de la Coupe de France

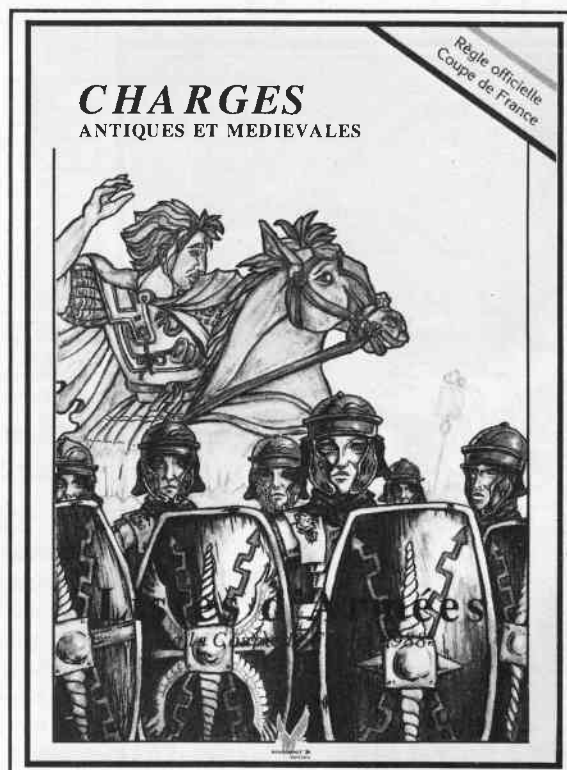
. Livret de règles de 68 pages

. Pour joueurs débutants ou confirmés

. En 15 ou en 25 mm

. Dans les périodes Antiques ou Médiévales

. Pour jouer entre amis ou en compétition



Listes d'Armées de la Coupe de France 88

. Livret de 108 pages présentant :

. 80 Listes d'Armées de - 3000 à 1573

. Des conseils tactiques pour mieux les jouer

. Des adresses utiles pour vous renseigner

. Les dates des prochaines compétitions

DU NOUVEAU DANS LA GAMME !

Des armées de figurines en plomb 25 mm sont maintenant en vente chez vos revendeurs habituels. N'hésitez pas à vous renseigner auprès d'eux pour faire votre choix.

. Gaulois
. Romains impériaux
. Croisés XIIIe siècle
. Arabes XIIIe siècle
. Suisses XIVe siècle
. Perses Sassanides
. Indiens Maurya ...

☐ Je désire commander CHARGES Antiques et Médiévales au prix de 100 francs + 10 francs de frais d'envoi

☐ Je désire commander CHARGES Listes d'Armées au prix de 79 francs + 10 francs de frais d'envoi

Ci-joint mon règlement à l'ordre de SOCOMER, 35 rue Simart 75018 Paris ainsi que mes coordonnées postales.

JRTM

jouons simple !



Quelques propositions (radicales) pour remédier aux lourdeurs du système de jeu

"Dites-moi maître, comment discerner le jouable de l'injouable ?
- Scarabée, comment fais-tu pour savoir si ton plat de riz est bon ?
- Je le goûte, maître.
- Si une bouchée ne te plaît pas malgré ton désir de tout avaler, que faistu?
- Je la crache maître !
- Bien, Scarabée, bien... Médite ta réponse..."

Depuis le début de ce numéro spécial TOLKIEN, vous devez commencer à connaitre "le monde inoubliable du Seigneur des Anneaux"... Mais pour qu'il reste inoubliable, encore faudrait-il que les règles de JRTM le permettent.

Or, au nom du réalisme, les concepteurs de JRTM ont accouché d'un "monstre" qui demande aux maîtres de jeu des talents pour le moins dignes d'une caisse enregistreuse (et JRTM n'est qu'une version simplifiée de Rolemaster... brrr !)

Alors, protestations d'un esprit chagrin ou cri de frustration d'un fan de Tolkien ?

Si j'appartenais à la première espèce, je ne ferais que répandre ma bile... Mais voilà, chaque fois que j'ouvre un des modules de campagne produit par ICE, je pleure de joie et de reconnaissance en allant brûler un cierge à saint Fenlon (le pacha d'ICE). Aussi pour que JRTM devienne plus jouable (et surtout pour ses extensions) je vous propose les simplifications suivantes :

● LE COMBAT ●

Suppression des tables de combat TA1, TA2, TA3, TA4. Elles sont remplacées par la table ci-contre.

"Et la spécificité des armes" me dira-t-on ? Qu'à cela ne tienne, les tables de coups critiques fourniront toute la différence voulue.

Comme vous le noterez en regardant le tableau, je vous propose d'effectuer tous les jets de dé avec un dé à vingt (20) faces.

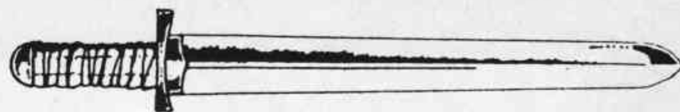
"Comment faire pour les bonus alors ?" Tss, incrédules...

● BONUS ET MALUS ●

Divisez les bonus et les malus de toutes vos comptences, sauf les points de vie, par 10 en arrondissant au chiffre le plus proche.
Exemple : "armes à 2 mains" : +67 devient +7.
Le chiffre ainsi obtenu devient le modificateur de votre dé à 20 faces. Appliquez ce système à tous vos modificateurs.

L'avantage est de ne plus avoir à jongler continuellement mentalement et ce pendant toute une soirée, avec des "+74-17+29", etc. Je devine le sourire des retors qui croient avoir dé-

TABLE DES COMBATS



DE	PLAQUES		COTTE		CUIR RIGIDE		CUIR SOUPLE		SANS	
	1 main	2 mains	1M	2M	1M	2M	1M	2M	1M	2M
1	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0
5	2	3	2	0	0	0	0	0	0	0
6	2	4	3	3	1	0	2	6	0	0
7	3	5	4	5	2	2	3	8A	0	0
8	4	6	5	7	3	4A	5	10A	2	0
9	5	7	6	9	5	7A	7A	13B	5	10A
10	6	8	8	11	7A	9B	9A	15B	6A	13B
11	7A	11	10A	14A	9A	14B	12B	20C	11B	18C
12	8A	12A	11A	16B	10B	17C	13B	22C	13C	22D
13	8A	13A	13B	18B	12B	19C	14B	24C	14C	25D
14	9A	14B	14B	20C	13C	22C	15C	27D	16D	28E
15	10A	15B	15B	22C	14C	24D	16C	29D	17D	31E
16	11B	17C	17C	26D	17C	29D	18D	33E	20E	34E
17	12C	19C	18D	28D	18D	32E	20D	36E	22E	39E
18	13C	20D	19D	29E	20D	34E	21E	38E	24E	42E
19	14D	21E	20D	31E	22E	37E	23E	40E	25E	45E
20	14E	22E	22E	33E	23E	40E	24E	43E	27E	48E

1M : colonne pour les armes à une main et les projectiles.

celer une incohérence... Vous pensez aux autres tables n'est-ce-pas ?

Et bien prenez votre courage à deux mains car je vous propose de prendre toutes les tables de combat restantes ainsi que celles des coups critiques et de numéroter chacune de leurs lignes de 1 à 20 et de haut en bas. Si, si !

Il n'y a que 19 lignes pour les tables de coups critiques ? Ce n'est pas grave, vous n'aurez qu'à relancer le dé lorsque vous obtiendrez un 20. Il y a 23 lignes pour certaines tables ? Et bien supprimez les trois premières (sauf celle de l'échec critique bien sûr) et il y en aura bientôt le nombre voulu.

Cinq minutes de respiration intensive... et on reprend.

● LES TABLES DE ● MANOEUVRES

C'est long et fastidueux, donc supprimons ! Et à la place des tables de manoeuvre statique et de mouvement, je vous propose la table page suivante. Là aussi utilisez un dé à 20 faces et n'oubliez pas de diviser par 10 vos bonus et malus ainsi que ceux prévus par les tables.

La différence entre un échec critique et un échec absolu se situe au niveau de la nullité : le premier étant tellement mauvais qu'il permettra de tenter d'augmenter ses degrés de compétences (voir "points d'expériences" plus loin), alors que l'autre, non... Mais les deux, par contre, obligent l'heureux bénéficiaire du jet malchanceux à aller voir sur la table des "échecs critiques" ce qui s'y passe.

Même démarche pour les réussites critiques en ce qui concerne les points d'expérience. Au Maître de Jeu de mesurer, et d'illustrer, les résultats fournis par la table.



● LA MAGIE ●

Là il y a peu de changements à apporter. C'est en effet la partie la plus intéressante des règles. Il suffit donc de passer sur le système de dé à 20 faces pour les attaques par sort d'éclairs, de boules et de base (TA7, TA8, TA9), et, afin de ne pas déséquilibrer les tables, supprimer les lignes suivantes :

TA7 : 36-50, 71-75, 91-95, 111-115, 131-135.

TA8 : 09-12, 25-28, 41-44, 61-64, 77-80, 93-96.

TA9 : 03-04, 17-20, 33-36, 49-52, 61-64, 77-80, 93-96.

Ainsi vous pourrez numéroter vos tables de 1 à 20 avec 1, 19 et 20 pour les Jets Sans Modification.

Pour la table de résistance je vous propose d'employer la bonne vieille table de RuneQuest et du système Chaosium en général qui est de loin la meilleure et facilite les comptes ronds.

PETITES MODIFICATIONS

Laissez tomber les coups critiques secondaires, halte à la mesquinerie que diable ! Lorsque la pauvre victime vient de recevoir un éclair de glace avec un coup critique E qui lui a arraché l'estomac, que lui importe de savoir qu'en plus elle aura des engelures... Et pensez au pauvre Maître de Jeu expliquant à un joueur soupçonneux pourquoi le coup que son personnage a reçu sur la tête le fait aussi boîter...

Abandonnons aussi l'échec critique spécifique à chaque arme et adoptons désormais le "1" du dé à 20 faces.



TABLE DES MANOEUVRES DE MOUVEMENT ET MANOEUVRES STATIQUES

Dé	Routine	Aisée	Facile	Moyenne	Difficile	Très Difficile	Extrêm. Difficile	Pure Folie	Absurde
1	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE	ECHEC CRITIQUE
2	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
3	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
4	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
5	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
6	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
7	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
8	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU	ECHEC ABSOLU
9	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU
10	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU
11	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU
12	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC ABSOLU
13	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC
14	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC	ECHEC
15	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC
16	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC	ECHEC
17	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC
18	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	ECHEC
19	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE ABSOLUE	REUSSITE	REUSSITE	REUSSITE
20	REUSSITE CRITIQUE	REUSSITE CRITIQUE	REUSSITE CRITIQUE	REUSSITE CRITIQUE	REUSSITE CRITIQUE	REUSSITE CRITIQUE			

POINTS D'EXPERIENCES... ENGEANCE

"Bon j'ai délivré le coup fatal à un orque de troisième niveau : 110pts, avec un éclair de feu donc +100, pour ma bonne idée voyons... +1000pts ; Ayant traversé mon potager de nuit et compte tenu de cette critique E contre une punaise des bois niveau 0 hum... oui, +14pts, youpie ! Je passe au septième niveau."

Pour réfrener les pulsions meurtrières qui m'envahissent et compte-tenu du fait que les "grosbills" sont partout, que rien ne pourra les empêcher de se reproduire et qu'aucune dose d'intelligence ne sera suffisamment forte pour tous les détruire, je fais appel aux éléments sains du jeu de rôles : Maîtres de Jeu, joueuses, joueurs, plus de remords et abandonnons si ce n'est déjà fait ce système de points d'expérience qui m'en rappelle furieusement un autre.

Je vous propose la règle suivante :
- Une campagne = un ou deux niveaux selon son importance.
- Deux ou trois aventures = un niveau.
- Après le sixième niveau, ne progressez que lorsque vous accomplissez une campagne.

En plus je vous suggère d'adopter ce système inspiré de Chaosium : la possibilité d'augmenter la compétence dans laquelle on a obtenu une réussite critique (20)... ou un échec critique (1). Car de la prise de conscience d'une erreur naît le progrès, si toutefois l'on est toujours en vie pour profiter de la leçon.

Donc, après avoir inscrit une petite croix par critique obtenue dans chaque compétence, procédez de la façon suivante après l'aventure : jetez un dé à six faces :

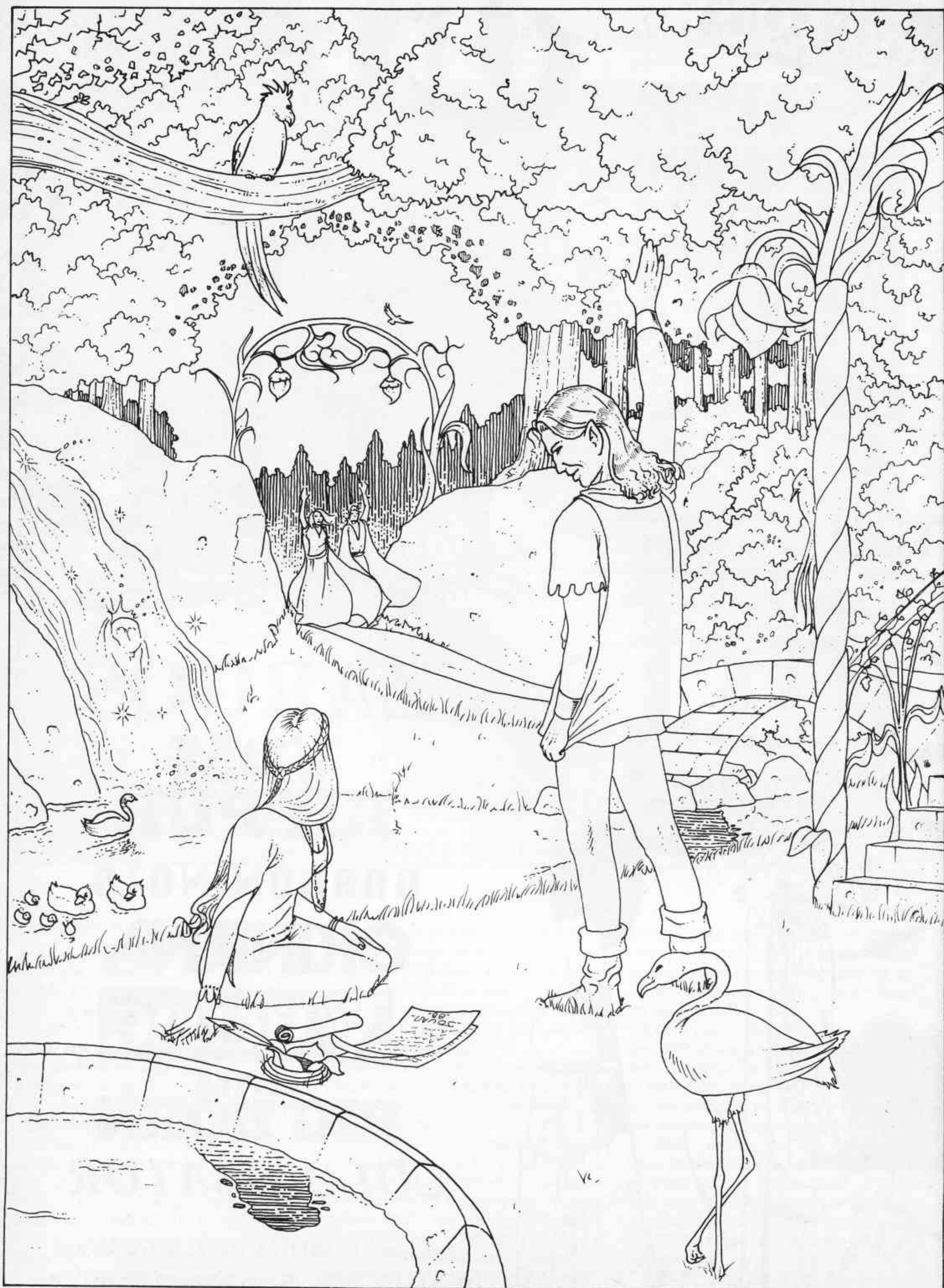
1-2-3 : rien ! (Scarabée, les contingences matérielles t'aveuglent...)
4-5 : un degré de compétence en plus (c'est mieux, persévère)
6 : deux degrés en plus (va Scarabée car désormais tu as entrevu l'infini).

Voilà, j'espère que ces corrections vous seront utiles et vous aideront. Il ne s'agit que de propositions qu'il ne tient quà vous d'améliorer. Il serait dommage de laisser JRTM transformer les "Tolkies" en apprentis-technocrates...

Philippe Rechard


Cry Havoc


Fief 2

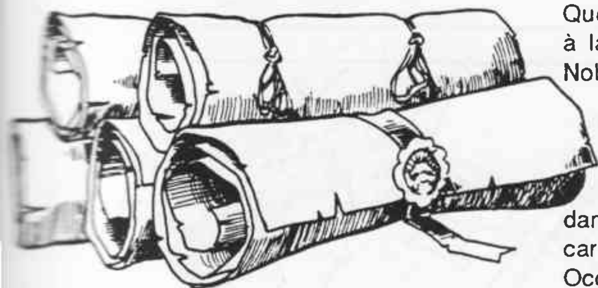


PETIT LEXIQUE



Ce petit lexique, glané au fil des pages des livres de JRR Tolkien, est là pour permettre de vous familiariser avec les deux grandes langues elfiques: *quenya* (dit aussi haut-elfique) et le *sindarin* (dit aussi gris-elfique).

Le choix des mots a été dicté par la place, les textes publiés (qui ne contiennent pas tous les mots dans les deux langues)et surtout par le genre de vocabulaire utilisé dans le jeu (épée, arc, flèche, corde, etc.)



Le sindarin

Le principe de création reste assez simple. Le mot principal se place en seconde position et son déterminant (adjectif, adverbe, nom, etc.) devant. Par exemple: *Minas Tirith* (Tour de Garde), *Iant Iaur* (Pont Vieux, cf. Le Pont Neuf à Paris).

Pour les noms de personnes c'est la même chose. *Mithrandir* (Le Gris Pèlerin). Voici quelques autres inventions possibles: *Nimfang* (Blanche Barbe), *Arsereg* (Royal Sang, c.a.d. Sang Royal), *Perinrog* (Demi Démon) ou encore *Sigilwen* (La fille aux Dagues).

Le quenya

Le système est plus complexe. Cependant pour ne pas encombrer ce lexique de notions de linguistique voici un conseil: le mot que vous voulez placer en exergue doit se retrouver à la première place. Par exemple: *Esprit de Feu* = Fea + naro (naro est le cas génitif de nar, feu); mais *Yavanna* = donneuse de fruits (yavie = fruit), donc là c'est le mot fruit qui domine.
Quelques inventions: *Nurundil* (Dévoué à la mort), *Aropele* (Village Royal ou Noble), *Tol Laure* (l'Ile Dorée)

Vous trouverez également dans ce lexique les noms des mois, car en Langue Commune (Westron ou Occidentalien) l'on utilisait les noms quenya, tout comme nous utilisons les noms latins. Cependant ces noms sont suivis de leur équivalant bien plus parlants, du calendrier révolutionnaire.



En sidarin et quenya certains mots ne se retrouvent qu'en fin ou début des mots-composés, ils sont signalés par un *; exemple: -(n)dil* se rencontre en fin de mot. Sans un * mais juste avec un tiret "-", il représente la forme que prend ce mot quand il est associé dans un composé. Les mots entre parenthèses sont les formes plurielles..

PRONONCIATION

Les lettres suivantes se prononcent comme en français : b, d, f, l, m, n, p, t, v, y.



DH se prononce comme le "th" de l'anglais "this".

C se prononce toujours "k".

CH se prononce comme ha ! dit avec force, ou comme le "ach !" en allemand, en dialecte noldorin au début d'un mot se prononce "H" (q.v.) et s'écrit avec hyramen.

G se prononce toujours comme le "g" de guerre.

H se prononce comme le "h" de hop !, ou le "h" anglais de house.

HL LH se prononce comme le "l" de peuple (un "l" sourd).

HR RH n'existe pas en français c'est un "r" d'avant sourd.

HY se prononce comme le "hi" de **hille.

N se prononce comme le "ng" de camping, mais en dialecte noldorin comme un simple n.

NG n'existe pas en français, c'est le "ng" anglais de finger.

QU se prononce comme le "qu" de quoi 'kwa).

R c'est le "r" anglais, un r d'avant, en dialecte noldorin il est roulé (comme en russe).

S se prononce toujours comme le "s" de salade.

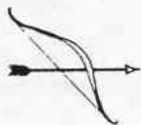
TH se prononce comme le "th" anglais de thin, en noldorin se prononce comme un "s".

THT se prononce "st" en quenya.

W se prononce comme le "ou " de oui, en dialecte noldorin en début de mot se prononce comme un simple "v".

Y en quenya se prononce comme le "y" de yeux; en sindarin voir les voyelles.

Z se prononce comme le "z" de zéro; il n'existe pas en dialecte noldorin.



VOYELLES

A se prononce comme le "a" de pâte, mais plus bref.

E se prononce comme le "e" de merci.

I en sidarin se prononce au début d'un mot comme le Y en quenya; autrement en quenya et sindarin comme le "i" anglais de sit.

U se prononce comme le "ou" de roue.

Y en sindarin uniquement se prononce comme le "u" de lune.

O se prononce comme le "o" de donner.

Les voyelles longues sont marquées d'un accent aigu "/"; ou aussi en sindarin, pour les voyelles très longues, avec un accent circonflexe. ces voyelles longues se prononcent comme les voyelles courtes mais plus longtemps, sauf pour:

E se prononce comme le "é" de blé et long.

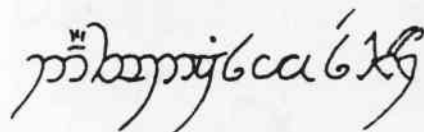
O se prononce comme le "ô" de dôme.

Attention ! les combinaisons "on", "en", "ai" se prononcent "ö-n", "ë-n", ou "a-ï ".

L'ACCENT TONIQUE

En français il n'existe pas d'accent tonique; il est difficile de le définir sur le papier. Cette "accentuation" du mot existe en anglais, en russe ou en italien.

Pour expliquer cette notion voici quelques exemples, la lettre accentuée est signalée par une majuscule; andUne, elentAri, ancAlima, ertEssëa, lAurie, lAsse, Eleni; en sindarin, d'Enethor, pelArgir, sillvren.



L'accent tonique tombe habituellement sur la première syllabe du mot; sauf si le mot est composé de trois, ou plus de trois syllabes, l'accent tombe sur la pénultième syllabe si celle-ci est longue (c.à.d. les syllabes qui contiennent des voyelles longues, des diphtongues, ou une voyelle suivie de deux consonnes); si elle est courte, l'accent tombe sur l'antépénultuième syllabe quelle que soit la longueur du mot.







PETIT DICO
français/elfiques



Les deux langues elfiques les plus répandues sont le Quenya et le Sindarin

Français	Quenya	Sindarin
Abominable	thaura	thaw
Abomination	yelma	deloth
Abysse	udume	udûn
A côté	ar-	ed-
Adieu !	namárie !	
Adroit	formaite	
Ah !	Ai !	A !
Aigle	thoron (thorni)	thoron
Aigu	maica	maeg
Aile	ráma (rámar)	ram
Air	wilya	gwelu
Ami de	-(n)dil*(-(n)dilli)	
Amour, l'	melme	mîl
Août (Thermidor)	úrime	úrui
Araignée	liante	ungol
Arbre	alda (aldar)	galadh
Arbre	orn (orni)	orn
Arc (arme)	quinga	peng
Arc-en-ciel	helyanwe	
ninniach		
Arche		rond
Argent	tyel(e)pe	celeb
Argenté	tyelemna	celebrin
Art,l'	Carne	Maenas
Artisan		tan -tain
Au-delà	pella	palan
Automne	yávie	iavas
Avril (Germinal)	viresse	gwirith
Barbe	fanga	fang
Barrière		cai,-gai
Bataille		dagor
Bateau	lunte	lunt
Bâton de bois	runda	grond
Béni	almárea	galu,gal-
Blanc	ninque	nim
Bleu	uine (luini)	luin
Bois (lieu)		glad
Bois (matériau)	tavar	turu
Bon	man	
Bouche	anto	gas
Boucle	lúva	
Bouclier	turma	trum
Bougie	lícuma	
Bouleau		brethil
Brillant	alcarinqua	
Briller	cal-	gal-

Français	Quenya	Sindarin
Briller argent	sil-	thilio
Brise	chewsta	hwest
Bruit		brui
Brume	chísie	hîth
Brun	varne	baran
Cache		esgal
Caché	chalda	dolen
Car	an	
Cavalier		rochon
Caverne	felya	fela
Cavité		nov
Cendre		lith
Cendré		lithui
Cercle	rinde	rinn
Carquois	vainole	
Chaleur	úre	ur
Champignon	chwand	hwann
Champs		loeg
Chant	linde	lin
Chanteur	linda (lindar)	
Chat	meoi	miaug
Chatte		miaulin
Chasseur		feredir (faradrim)
Chauve		rûdh
Chemin	tie (tier)	pata
Cheval	rocco	roch
Chevalier	roquen (roquendi)	
Chevelure	finde	finnel
Chien	chuo	hû
Chien de chasse	ronyo	ryn
Chûter	lanta-	dant-
Ciel	helle	gell
Cieux étoilés		menel
Cité	opele	minas
Cloche	nyelle	nel
Coeur	óre	hûn
Coin	nechte	naith
Colère		rûth
Collier	fringa	fring
Colline		amon (emyn)

Français	Quenya	Sindarin
Commandant	cáno	caun, -gon
Comme	ve	
Conte	quent	pent
Contraignant		bauglir
Corde	narda	nordh
Côte	falasse	rast
Couchant	andúne	annûn
Coupe pour boire	yulma (r)	
Coupret d'arme	hyando	hathel
Cours		rant
Crépuscule	lóme	uial
Crêtes		pinnath
Crochet	ampa	gamp
Cygne	alqua	alf (eilf)

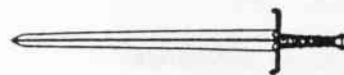


Français	Quenya	Sindarin
Dague	sicil	sigil
Dame	Heri	Hiril
Dans	mí	
De (provenance)	ho	o
Décembre (frimaire)	ringare	girithron
Défilé	cirisse	cirith
Demeure	mar	bar
Demi	perina	perin
Demoiselle	wende, -wen	wen
Démon	rauco	raug, rog-
De nouveau (re-)	en-	
Dénudé		lanc
Destin	ambar	amarth
Dévoué à	-(n)dur*	
Dites !		pedo !
Don	anna	
Donner	anta	anno
Double	atwa	adu
Dragon	angulóke	amlúg



Français	Quenya	Sindarin
Eau	nén (néni)	nen (nîn)
Echo	lama	lóm
Eclat	alcar	aglar
Eclat des yeux		glîn
Ecorce	rima	riv
Ecouter	lasta-	lasto
Ecume	falle	ross
Elfe (générique)	Quende (i)	Penedh (Penidh)
Elfe de l'Ouest	Elda (Eldar)	Eledh (Elidh)
Elfe-blanc	Ninquende	
Elfe-gris	Sinda(r)	Egla (Eglath)
Elfes de lumière	Calaquendi	Calamor
Elfe-marin	Veanelda	
Elfe-noir	Miriquende	Duredhel
Elfe-profond	Noldo (r)	Golodh (Gelydh)
Embrun	winga	wing
Encerclant		echor

Français	Quenya	Sindarin
Encercler	pel-	pel-
Enfant	indyo	hîn (hîn)
Ent		Onod (Enyd)
Entre	imbe	
Entrer		minno
Epée	macil	magil
Epée courte	ecet	
Epée longue	lango	lang
Epine	erca	ereg
Errer	ranya	renio
Escalier		rost



Français	Quenya	Sindarin
Esclave	mól	mûl
Espion		ethir
Espoir		estel
Esprit	thúle	
Est	rómen	rhûn
Et	ar	a
Etang	motto	both
Eté	laire	laer
Etincelant d'argent		silivren
Etinceler, faire	tinta-	
Etincelle	tinwe	tim
Etoile	elen (eleni)	êl (elin), el-
Etre, un	cuile	
Etroit	arca	agor
Eveil	cuivie	echui
Extérieur	ette	



Français	Quenya	Sindarin
Faille	cirisse	criss
Faire (au passé)		echant
Fatalité		úmarth
Fenêtre		henneth
Fer	anga	ang
De, ou en fer	angaina	angren (engrin)
Fête	merende	mereth
Feu	nár	naur, nor-
Feuille	lasse (lassi)	lass
Février (Pluviôse)	nénime	Nínui
Flèche	pilin (pilindi)	
Forteresse	arta	ost, os-
Frais		him
Froid	ringe	ring
Frontière		glan
Fruit	yáve	iau
Fuis !		drego !
Fleur	lóte, lot-	loth
Fidélité	vórima	
Fils	yondo, -ion*	ionn, -ion*
Fin	telle	methed
Flamber		lacho
Flamme		lach
Flamme rouge	rúnya	ruin
Fleau		dagnir
Fontaine	ectel	eithel
Forêt (grande)	taure	taur
Forgeron	tano	
Forme	canta	cant
Force	tuo	tû
Fort	polda	beleg

Français	Quenya	Sindarin
Glace	chelca	heleg
Gloire	alcar	aglar
Glorieux	alcarin	aglareb
Grand	halla	daer
Gravier		brith
Grille		cail
Gris	thinda	mith
Grotte	rondo	groth
Gué		athrad
Gobelet	súlo	sûl
Guerre	ochta	
Guerrier	ochatar	maethor
Guetter	tir-	tirio
Gueule		caroth



Français	Quenya	Sindarin
Hanté		gorgor
Halte !		daro !
Hauteur	tundo	tund
Heaume	cassa	thôl
Héritier	aryon	hîl
Hêtre	feren	neldor
Hiver	hríve	rhîw
Hobbit		Perian (Periain)
Homme	atan (atani)	adan (edain)
Homme de l'Ouest		Dúnadan (ain)
Horde		hoth
Horreur		goroth
Horrible		naer
Houx	ercasse	ereg (erig)
Humide	misca	mesg, med-
Hurler		gaw-
Hurlement		gawad

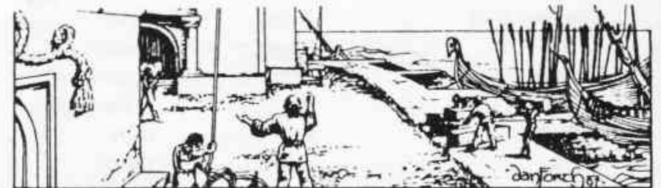
Français	Quenya	Sindarin
Ici		sí
Idée	intya	inc
Ile	tol (tolle)	toll (tyll)
Impétueux	larca	ascar
Innombrable	únótime	arnoediad
Iris (plante)		ninglor (ningloron)



Français	Quenya	Sindarin
Janvier (Nivôse)	narvinye	narwain
Javelot	ecco	ech
Jeu	tyalie	telien
Jour	ré (ri)	arad (eraid)
Joallier		mírdan (mírdain)
Joyau	míre (míri)	mîr
Juge	námo	badhor
Juillet (Messidor)	cermie	cerveth
Juin (Prairial)	nárie	norui
Jusqu'à	tenna	

Français	Quenya	Sindarin
Lac	linya	aelin
Lance	echte	
Lai		(g)laer
Lamentations		nirnaeth
Lampe	calma	
Langue	lambe	lam
Légion		hoth
Lettre	tengwa (r)	tîw (tîw)
Lion	rá (rávi)	raw (rui)
Lit	caima	caew
Livre	parma	parv (perv)
Long	anda	ann, an(n)-
Loup	ñarmo	draug
Loup-garou	ňauro	gaur
Lourd	lunga	lung
Loyal	voronwe	bronwe

Français	Quenya	Sindarin
Lumière du jour	aure	aur, or-
Lumière du soleil	áze (azi)	
Lumière des étoiles	silme	istel
Lune	Ithil	Ithil



Français	Quenya	Sindarin
Mâchoire	anca	anc
Mai (Floréal)	Lótesse	Lothron
Main	má	cam ou mab
Maintenant	sí	
Maison noble (de)	Nosse	Nos
Maître	tur-	tur-
Maîtrise	túre	tûr
Mâle	nér (néri)	-dir
Manteau	collo	goll
Maman		nana
Marais		ló
Mare d'eau	nende	
Marque diactritique	techta (techtar)	taith
Mars (Ventôse)	súlime	gwaeron
Mer	ear	gaer
Mère	amil	naneth
Métal	tinco	tinc
Milieu	ende	enedh, en(ed)-
Mince	teren	fim
Moi		im
Moment	lumen	
Mon (mes)		nen
Montagne	oron (oronti)	orod (ered)
Mort, la	nuru	gurth
Mortels, les (race)	Fírimar	
Mortel (homme)	fire (firi)	fair (fîr)
Mot	quetta (quettar)	beth (beth)
Mouillé		nîn
Mur	ramba	ram
Musique, la	lindele	linn
Mort aux Orques !(1)		Gurth an Glamoth !

(1) *cris de guerre de Tuor.*

Français	Quenya	Sindarin
Nain	nauco	naug (naugrim)
Navire	círya	cair (cîr)
Neige	losse	loss
Noble (homme)	arato	ar-, tor- ou -dor*
Noir	mórna	mórn
Nom	esse	
Non	lala	
Nord	formen	forod, for-
Novembre (Brumaire)	hísime	híthui
Nuage blanc	fanya	fân
Nuage noir	ungo	
Nuit	ló	fuin



Français	Quenya	Sindarin
Obscurité	huine	fuin
Octobre (Vendémiaire)	narquelle	narbeleth
Oeil	chen (chendi)	hên (hîn)
Oiseau	aiwe	aew
Ombre	leo	dae
Oppression	thanga	thang
Or (métal)	malta	mal
Couleur d'or	laure	(g)lor
Ordre	cheren	gwaith
Orque	orco (orqui)	orch (yrch)
Oreille	lár	lhewig (lhaw)
Ouest	númen	dûn
Ours	morco	megli
Ouvrez !		edro !



Français	Quenya	Sindarin
Pain	masta	bass
Pâleur		niphred
Papa	atto	ada
Parler	quet-	ped-
Partout	palan	
Paume		camlann
Pays	nóre, nor-	dor, -nd et -(n)n
Peau	chelma	
Pèlerin		randir
Perdu	vanwa	
Père	atar (atari)	adar (edair)
Peuple	nóre	
Peur		delos
Pic	til	dil
Pied	tal	tal, -dal
Pierre	ondo	gond
Pierre (petite)	sar (sardi)	sern
Pieu		ceber (cebir)
Pilier	tarma	
Pin		thôn
Pique		aeg
Plaine	nanda	talath
Pleur	nie	nîr
Plume	quesse	
Pleut, il		oeil

Français	Quenya	Sindarin
Poing	quáre	paur, -bor*
Pointe	nechta	naith
Poison	sangwa	saew
Poisson	lingwe	lîw
Pont	yanta	iant
Port	londe	lond
Portail	ando	annon (ennyn)
Pouvoir	tur-	tur-
Pouvoir angélique	vala (valar)	balhor (balthorin)
Premier	minya	
Prison	mando	band
Puissant	taura	taur

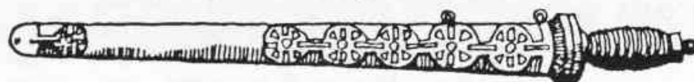
Français	Quenya	Sindarin
Qui ?	man ?	

Français	Quenya	Sindarin
Rage	acha	
Rançon		danwedh
Rang	tyelle (tyeller)	
Rapides	linte	
Région	arda	ardh
Reine	tári	bereth
Repos	este	
Rêve elfique	olos (olozi)	ôl (elei)
Rêver	óla-	oltha-
Rêveur	olosta	
Rideau		esgal
Rivière	síre	sîr
Roi	haran (harni)	aran (erain)
Roi (Thingol)		Tôr
Rouge	carne	caran
Royal	ar(a)-	ar(a)-
Royaume	arda	(g)arth
Rune	certa (certar)	certh (cirth)
Runes, longues		angerthas

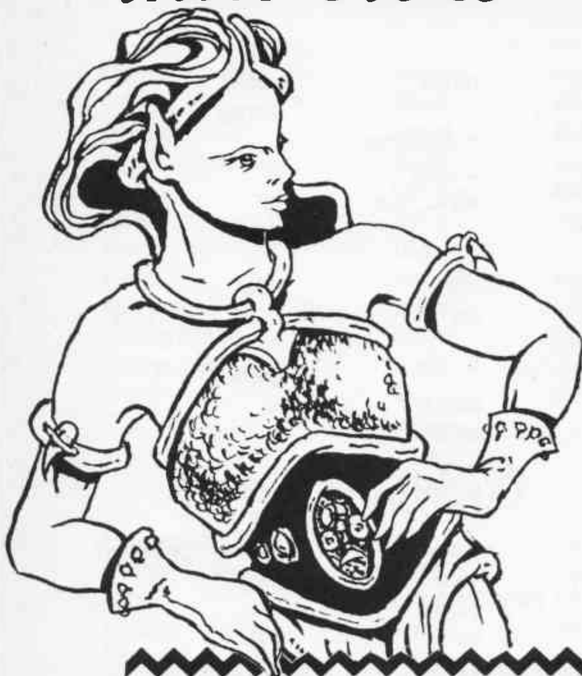
Français	Quenya	Sindarin
Sage	ithtya (ithtyar)	ithron (ithryn)
Sagesse	ithta	ist
Sang	serce	sereg
Sans		ben
Saule	tathare	tathar
Saut		cabed
Sauvage	verca	breged
Savoir	ñóle	golu
Savon	lipsa	gludh
Seigneur	heru	tor, -dor*
Séjourner	mar-	
Soeur	thele (thelli)	thêl (thelei)
Sept	otso	odo
Septembre (Fructidor)	yavannie	ivanneth
Série	téma (témar)	tî
Serment	vanda	
Serpent	hlóce (hlóci)	lhûg
Serpent de mer	lingwiloce	lhimlug
Seul	erya	ereb
Silencieux		dîn
Soleil	anar	anor
Sombre	laira	dem
Sorcellerie		morgûl
Sorcier	curumo	curunir
Sortilège	lúce	**lûth**

Français	Quenya	Sindarin
Soudain		bragol
Source	echtele	eithel
Sous	no	nu
Sous + article		nui
Souverain	cáno	caun, -gon
Sud	hyarmen	harad, har-
Suivre	chilya-	
Sur	am	am
Talent	curwe	curu
Ténèbre		gwath
Terminer	metya-	
Terre (opposée à la mer)	nóre	dôr
Terre (opposée au ciel)	cemen	coe
Terreur		goroth
Tertre	coron	haudh
Tête	car	dôl, -dhol*
Toile d'araignée	ungwe	thling
Tombe	chachta	sarch
Toujours, pour	tennoio	
Tour	mindon	barad (beraid)
Tourment	ňwalme	baul
Tout	ilya (ilye)	
à-travers	ter	trî
Trembler		giri
Tremblant		girith
Trésors	charma	

Français	Quenya	Sindarin
Triste		dim
Trois	nelde	neled
Troll		Torog
Trône	machalma	
Trou	unque	
Tu	elye, -lye	le
Tuer		degi
Un	mine	min
Univers	Ea	
Vacarme		glam
Vague	falma	
Vaillant	astaldo	
Vallée		
Vallée	tumbo	tum
Venir	tul-	teli
Vent	waine	qwaew, gwae,sul
Vert	laica	laeg
Vide	cúma	iâ
Vie	coile	cuil
Vieux	yara	iaur, ior-
Vif		bregol
Voie		men
Voir	cel-	
Voûte	telluma (tellumar)	
Youpi !	Yé !	



interview



PETE FENLON

Interview de **Pete Fenlon**, Président de Iron Crown Enterprises (I.C.E.), Co-créateur de Rolemaster et responsable de toute la gamme des produits de ICE sur les Terres du Milieu.

GRAAL : *Quand vous avez commencé à travailler sur le projet MERP (JRTM en VF), vous avez dû être confronté à l'éternel problème entre la jouabilité et un certain réalisme qui devait en plus être fidèle, dans une certaine mesure, à l'oeuvre de J.R.R. Tolkien; aussi, quels ont été vos critères de choix? Vouliez-vous faire un jeu plus orienté sur un système de règles ou un jeu plus orienté sur J.R.R. Tolkien?*

P.F. : Les deux. Nous avons voulu faire un jeu qui soit équilibré entre la jouabilité du système et la fidélité au monde de J.R.R. Tolkien. En fait, il fallait que nous restions le plus fidèle possible à J.R.R. Tolkien, même au détriment des règles, car si celles-ci ne plaisent pas aux joueurs, ils peuvent toujours les modifier et créer des aménagements en fonction de ce qu'ils désirent. C'est pourquoi nous avons préféré développer tout le côté J.R.R. Tolkien, en fournissant un travail et des informations sur les Terres du Milieu, ce que les joueurs ne pouvaient pas faire.

G. : *A ce propos, avez-vous reçu de l'aide ou des conseils de la part de la famille Tolkien?*

P.F. : Nous avons eu accès à toutes les notes, manuscrits, dessins , ... de J.R.R. Tolkien qui sont en possession de Unwin Hyman Publications, qui nous a de plus tenu au courant de ce qui allait sortir et de ce sur quoi Christopher Tolkien travaillait. Sinon nous n'avons pas de contact avec Christopher. En fait, je suis en opposition avec lui, non pas sur le jeu, mais parce que Christopher voudrait que tout ce qui est "merchandising" (commercial) sur son père soit cessé.

G. : *Mais alors, avez-vous des comptes à rendre à quelqu'un quant à la fidélité de ce que vous publiez avec le monde de J.R.R Tolkien, ou bien êtes-vous libre de faire ce que vous voulez, en fonction de votre propre approche de ce que sont les Terres du Milieu que vous développez dans vos modules?*

P.F. : C'est moi qui suis garant de la fidélité de ce que nous publions par rapport aux travaux de J.R.R. Tolkien, mais nous avons des comptes à rendre à "The Estate of J.R.R. Tolkien" qui est "l'entité" qui gère les intérêts de tout ce qui est en rapport avec l'oeuvre de J.R.R. Tolkien.

G. : *Avez-vous déjà rencontré des fans de J.R.R. Tolkien qui auraient trouvé des erreurs dans vos descriptions des Terres du Milieu?*

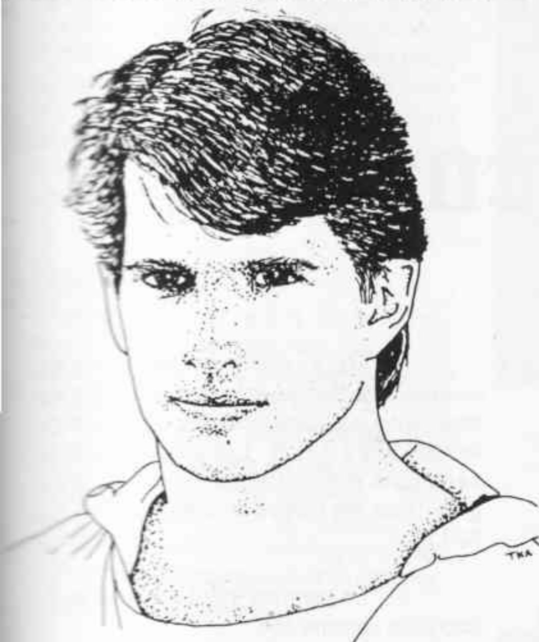
P.F. : Nous recevons de temps en temps des lettres de joueurs pour nous signaler des erreurs dans nos modules. Parfois ce sont eux qui se sont trompés, parfois c'est nous. Mais ce sont toujours des erreurs minimes, la plupart consistant en des fautes d'orthographe dans l'écriture de certains noms.



G. : *Qu'en est-il des différences que l'on peut trouver entre les cartes que vous publiez dans vos modules, et celles de "The Atlas of Middle-Earth" de Karen Wynn Fonstad, ainsi que celles de "Journeys of Frodo" de Barbara Strachey ?*

Existe-t-il une position officielle ?

P.F. : Je dessine toutes les cartes des Terres du Milieu que nous publions, aussi je peux vous affirmer qu'à mon avis elles sont justes. Il existe effectivement des différences avec l'Atlas et "Journeys of Frodo", mais il n'existe pas de version ou de position officielle et définitive, puisque le seul qui pourrait la donner est J.R.R. Tolkien lui-même.



G. : *Est-ce que le succès international de MERP correspond à ce que vous en attendiez ?*

P.F. : Oui. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un jeu spécialement pour débutant, il fait de plus en plus d'adeptes et a une position sur le marché qui est extrêmement forte et se renforce de plus en plus. Pour notre part, nous en sommes à la 2° édition et la 7° impression. A l'étranger, MERP est disponible (dans leur ordre de parution) en français, allemand, suédois, japonais, italien et sera bientôt traduit en danois, espagnol, portugais et hébreu.

G. : *Lors des prochaines éditions, pensez-vous ajouter quelque chose au système, aux règles, ou pensez-vous que MERP est parfait dans sa forme actuelle ?*

P.F. : Aucun jeu n'est parfait, mais nous sommes assez satisfait de MERP tel qu'il est. Nous n'envisageons donc pas de 3° édition, mais nous comptons sortir des extensions :

- "Créatures of Middle-Earth" qui sortira en décembre 88 et présentera toutes les créatures des Terres du Milieu qui n'ont pas été décrites dans les 3 volumes "Lords of Middle-Earth" (le 3° volume sort fin novembre 88);

- "MERP Companion" prévu pour fin 89 et qui comprendra: une énorme section sur les langues (plus de la moitié du texte !), un dictionnaire, de nouveaux sorts, de nouvelles compétences ainsi qu'un système de combat plus rapide;

- un système d'introduction à MERP qui devrait voir le jour courant 89 et qui se présentera un peu comme un"story-telling" (c.a.d. une histoire lue / racontée par le meneur de jeu au cours de laquelle il proposera, à certains endroits, des options aux joueurs) et non comme un jeu de rôles classique.

G. : *Et avec tout celà, vous avez encore le temps de jouer ?*

P.F. : A l'heure actuelle, je dirige 2 campagnes au bureau, à la cadence d'une fois par mois. Il s'agit d'une campagne de MERP et une de Rolemaster qui ont débuté en 1982. En fait, je dirige des campagnes de MERP depuis 1976. En tant que joueur, j'ai un personnage dans une campagne de Space Master.

G. : *Mais, n'avez-vous jamais pratiqué, en tant que Joueur ou Maître, d'autres jeux de firmes concurrentes ?*

P.F. : Si, j'ai joué à "Donjons & Dragons", "Empire of the Petal Throne", "Pendragon", "Chivalry & Sorcery", "RuneQuest" il y a longtemps, et j'ai été Maître de Jeu à "Donjons & Dragons" et "Empire of the Petal Throne".

G. : *Qu'est-ce qui vous a poussé à vous arrêter ?*

P.F. : Je voulais développer moi-même un monde complet, et je dois dire que je n'ai plus assez de temps pour me consacrer à d'autres jeux. Nous distribuons les jeux de Hero Games (*) mais je n'y ai jamais joué. Mais n'allez pas croire que je ne connaisse pas les jeux qui sortent sur le marché, si je n'ai pas le temps d'y jouer, au moins, je les lis.

G. : Merci beaucoup.

(*) : Il s'agit de Fantasy Hero, Champion et Danger International, jeux non importés par HEXAGONAL.

Interview réalisé à la Foire du Livre de Francfort par Fabrice Sarelli pour *GRAAL*.

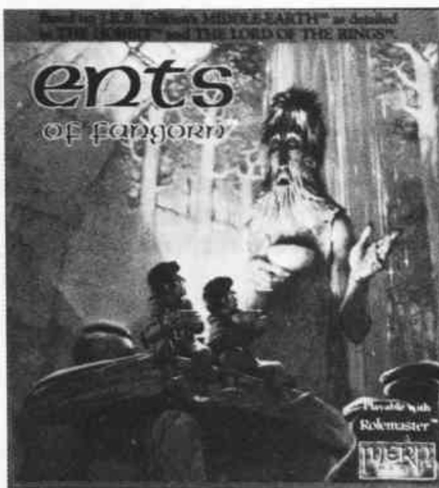


JRTM découvrez toutes les extensions

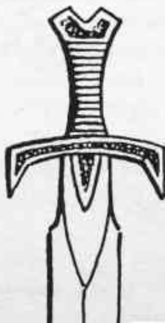
Créé en 1984, Middle Earth Role Playing a connu depuis un succès international (traductions en français, allemand, suédois, japonais, italien, danois, espagnol, portugais et hébreu) que le seul nom de Middle Earth ne suffit pas a expliquer.

En effet, dès le début, les premiers éléments de la gamme produite par I.C.E. s'imposèrent tant par la qualité de la présentation (s'ils ne nous paraissent pas terribles maintenant, ils contrastaient néanmoins singulièrement avec les autres productions de l'époque) que par le contenu de chaque module : alors que le stantard était encore une salle, un monstre, un trésor, une salle, un monstre, ... et très peu d'extérieurs; I.C.E. a résolument ouvert la voie en présentant dans chacun de ses modules une somme d'informations colossale sur les régions décrites, fournissant ainsi aux Meneurs de Jeu un travail considérable que ceux-ci n'étaient souvent pas à même d'effectuer, ou qu'ils n'avaient pas le temps de réaliser (préférant se concentrer spécifiquement sur le "Donjon").

Un autre aspect très important est que I.C.E. fournissait ainsi à tous les amateurs de J.R.R. Tolkien, qu'ils soient joueurs ou non, la possibilité de découvrir la Terre du Milieu "de l'intérieur". En effet, ayant accès à tous les documents, écrits et travaux de J.R.R. et Christopher Tolkien en possession de Unwin Hyman, l'équipe de I.C.E. a choisi de rester le plus fidèle possible à l'œuvre de J.R.R. Tolkien et donc de fournir aux joueurs/lecteurs un maximum d'informations que ceux-ci ne pouvaient pas trouver dans les écrits du maître. C'est pourquoi on ne trouve pas de "donjons" à proprement parler dans les premiers modules d'I.C.E. mais une somme impressionnante d'informations "Tolkiennesques". C'est aussi pourquoi tous les modules sont adaptables aux principaux autres jeux de rôle (des tables et notes de conversion sont fournies au début de chaque module), I.C.E. voulant offrir à tous la possibilité de jouer dans le monde de Tolkien (le Jeu de Role sur La Terre du Milieu de I.C.E. n'est d'ailleurs sorti qu'en 84, alors que les premiers modules datent de 82).







Mais voyons maintenant comment se compose la gamme impressionnante des produits disponibles sur le monde de J.R.R. Tolkien. Nous présenterons d'abord les produits en anglais puis les traductions de HEXAGONAL.

La gamme peut se diviser à peu près comme suit :

- **Le JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU** et ses "extensions" :
  la Carte, le Guide, l'Ecran, les Lords of Middle-Earth, le Companion.

- **LES MODULES DE CAMPAGNE**
  présentent une vaste région de La Terre du Milieu et détaillent l'histoire, la faune, la flore, les races, les cultures, la politique et les lieux intéressants. Des suggestions d'aventures sont fournies à la fin, ainsi que des tableaux synthétiques regroupant les caractéristiques "techniques" sur JRTM. (Environ 64 pages).

- **LES MODULES D'AVENTURES:**
  présentent une région beaucoup plus petite et se situent généralement dans une région décrite dans une campagne. Là encore sont détaillés: la géographie, la faune, la flore, les habitants et les lieux principaux. Des suggestions d'aventures sont fournies à la fin, ainsi que des tableaux synthétiques regroupant les caractéristiques "techniques" sur JRTM. (Environ 32 pages).

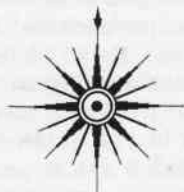
- **LES AVENTURES PRETES A JOUER** (Ready to Run en anglais) :
  détaillent trois scénarii reliés par une histoire commune et présentant une progression en niveaux. De nouveau, des tableaux synthétiques regroupant les caractéristiques "techniques" sur JRTM sont fournis à la fin, pour ne pas gêner la lecture et permettre d'adapter le module à tout autre Jeu de Rôle. (Environ 32 pages).

• **LES FORTERESSES :**
présentent l'historique et surtout tous les plans (environ 15 pages à chaque fois) d'une forteresse avec le détail du mobilier et des occupants. Des idées de scénarii sont fournies à la fin avec une fois encore le tableau technique pour JRTM des occupants. C'est le produit parfait pour tous jeux de rôle. (Environ 32 pages).

• **LES CITES :**
présentent tout ce que l'on peut imaginer sur une cité complète, depuis les plans de la ville, des quartiers, des habitants, du château, l'historique de cette ville jusqu'à sa structure sociale, politique et militaire, en passant par une description de ses principaux habitants. Le délire quoi ! Et toujours, à la fin, les tableaux synthétiques pour JRTM et des suggestions d'aventures. (Environ 150 pages).

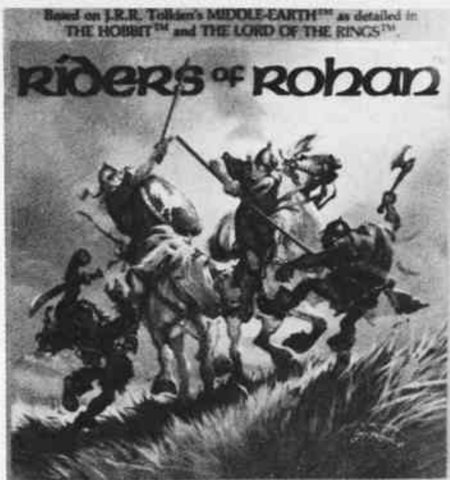
• **LES "GROSSES CAMPAGNES"**
il s'agit principalement de rééditions de modules maintenant épuisés, qui sont réécrits et représentés avec addition de nouveau matériel. (Environ 128 pages).

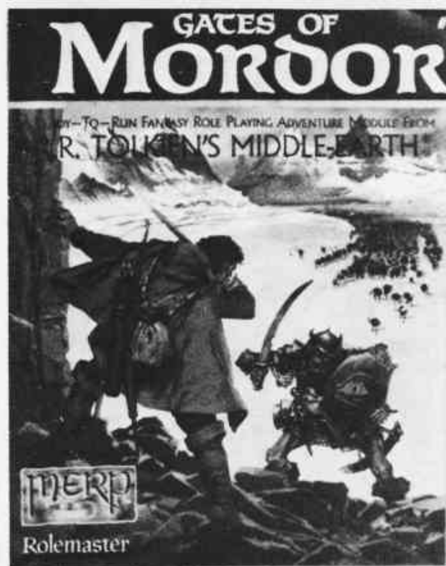
• **LES LIVRES D'AVENTURE EN SOLO :**
de présentation désormais classique, ces "livres dont vous êtes le héros" ont pourtant l'originalité de pouvoir être joués soit avec un personnage créé selon les règles fournies dans les livrets, soit avec l'un de vos personnages de JRTM. En effet, un système de conversion (pour les caractéristiques, les objets magiques ...) vous permet d'adapter vos propres personnages aux règles simplifiées des aventures en solo.



• **LES JEUX DE PLATEAU :**
indépendamment des" produits jeux de rôle", I.C.E. a aussi produit plusieurs jeux de plateau dans l'univers de J.R.R. Tolkien.

• **LES PRODUITS ANNEXES :**
- I.C.E. vient de sortir un journal (4 à 5 numéros par an) où on peut trouver selon les numéros : nouvelles classes de personnages, nouveaux systèmes et mini-modules pour les jeux qu'ils produisent : JRTM, Rolemaster et Space Master. (16 pages).







- Il existe à l'heure actuelle 5 boîtes de figurines, produites par Grenadier pour le Seigneur des Anneaux, et une impressionnante série de figurines en blister (d'une qualité rarement égalée) produite par Prince August (en collaboration étroite avec I.C.E.) pour JRTM.

Après ce tour d'horizon rapide, voyons à présent dans le détail les produits qui entrent dans chaque catégorie.

• *LE JEU DE ROLE (J.R.T.M.) :*
créé en 84, puis réédité en 86 sous une nouvelle présentation (remaniement des divers chapitres des règles pour plus de clarté), JRTM se présente sous la forme d'une boîte contenant:
- un livre de règles de 132 pages avec présentation des diverses races et créatures de La Terre du Milieu ainsi qu'un scénario d'introduction,
- un livret de 32 pages expliquant aux débutants ce qu'est un jeu de rôle et présentant une aventure en solo pour démarrer, ainsi qu'un scénario multijoueurs où le Meneur de Jeu débutant est mené pas à pas lors de sa première "maîtrise de jeu",
- un livret de 16 pages de plans pour les joueurs pour l'aventure contenue dans le livre de règles,
- quatre planches couleur de pions à découper pour représenter les personnages et diverses créatures de l'aventure du livre des règles.



• *L'ECRAN :*
reprend les principaux tableaux des règles pour les présenter de façon plus accessible au Meneur de Jeu. Il est conseillé que les joueurs aient aussi leur écran.

• *THE GUIDEBOOK TO MIDDLE EARTH* (82) et *POSTER MAP* (82) :
présente la géographie, le climat, l'historique de Endor, ainsi que les habitants et les Langages dans La Terre du Milieu. La plupart de ceci a été traduit dans le Tome 4/Les appendices, chez Christian Bourgois. La carte représente le continent complet où se trouve La Terre du Milieu telle que l'a dessinée J.R.R. Tolkien (le continent est une invention de I.C.E.).

• *LORDS OF MIDDLE EARTH* :
fournissent toutes les caractéristiques techniques pour JRTM et Rolemaster des principaux personnages de la Terre du Milieu, ainsi qu'une présentation de la plupart d'entre eux. La série des L.O.M.E. est une mine de renseignements fabuleuse pour tout amateur de Tolkien.

- LOME, Tome 1 (87) : présente les Immortels (: Elfes, Maiar et Valar);

- LOME, Tome 2 (87) : présente les humains, les Semi-Elfes et les Nazguls;

- LOME, Tome 3 (sortie prévue en janvier 89) : présente les autres races de La Terre du Milieu : Ents, Nains, Hobbits, Orcs et Trolls.

• *CRÉATURES OF MIDDLE EARTH*
(sortie prévue en Décembre 88) : Détaille toutes les créatures et les monstres de La Terre du Milieu.

• *LE COMPANION pour JRTM*
(sortie prévue fin 89) : comprendra une énorme section sur les langues, un dictionnaire, de nouveaux sorts, de nouvelles compétences ainsi qu'un système de combat plus rapide.

• *LES MODULES DE CAMPAGNE* :

- **Angmar, Land of the Witch King** (82): pour tout savoir sur Angmar, Carn Dûm (la forteresse du Roi-Sorcier) et le château Eldanar, le plus ancien château Numenoréen de La Terre du Milieu Septentrionale.

- **Umbar, Havens of the Corsairs** (82) : tout sur Umbar, la cité des corsaires Numenoréens qui ont fait sécession.

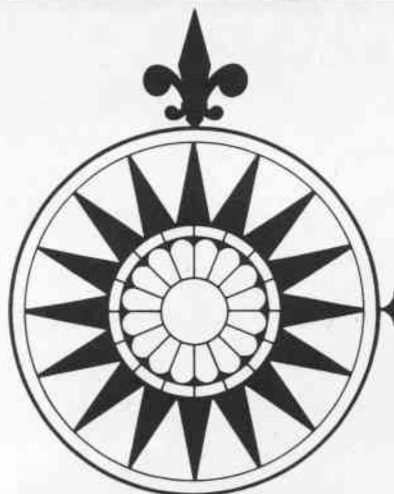
- **The Court of Ardor** (83) : tout sur Ardor la province des Elfes qui ont succombé aux attraits de Morgoth.

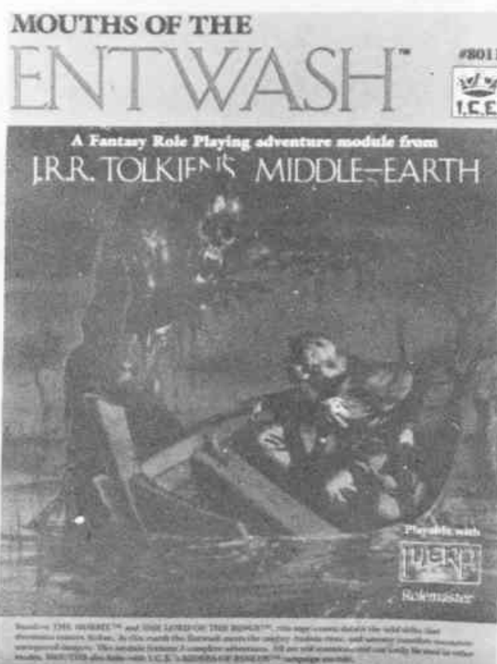
- **Northern Mirkwood, the Wood-Elves Realm** (83): découvrez la vie des Elfes des Bois et les plans de leur forteresse souterraine, mais aussi ceux de Tuwurdrog, la citadelle Orque et d'Erebor, la cité des Nains.

- **Southern Mirkwood,Haunt of the Necromancer** (83): découvrez les plans et l'organisation de Dol-Gudur, la place-forte maudite du Nécromancien et ceux de Ceber Fanuin, la citadelle de Huinen, que tout le monde croit fou.

- **Isengard, and the Northern Gondor** (83) : explorez la colossale citadelle d'Isengard et sa légendaire *tour d'Orthanc. Dix pages de plans et la* description complète de Saroumane le Blanc.







- **Moria, the Dwarven City** (84): 13 pages de plans de la fabuleuse cité Khazad-Dûm et de nombreuses informations sur la tribu de Durin, sur 3 tribus Orques, et bien sûr, sur le Balrog.

- **Rangers of the North** (85): détaille tout sur le Royaume Septentrional des Dunedain. Vous y trouverez les plans de la place forte du Prophète Maléfique, de Fornost, d'Annuminas et de la Comté. Y sont aussi décrits : les Palantiri, Aragorn et Gandalf.

- **Riders of Rohan** (85) : chevauchez avec les meilleurs cavaliers de la Terre du Milieu et découvrez les plans du Gouffre de Helm, de Hédoras, de Framsbourg, Dunharrow et Harrowdale.

- **Lorien & the Halls of the Elven Smiths** (86): tout sur l'histoire des Elfes et les descriptions de Caras Galadhon, Cerin Amroth, Ost-in-Edhil et les Guildes des Orfèvres Elfes. Découvrez aussi Galadriel, Celeborn, Celebrimbor et Nenya, l'Anneau de l'Eau.

- **Havens of Gondor** (87) : naviguez au large des côtes Sud de Gondor, là où les corsaires de Umbar affrontent les majestueux bateaux blancs de Dol Amroth.

- **Sea-Lords of Gondor** (87) : défiez les pirates et les Haradrin dans la baie de Belfalas. Jetez l'ancre à Pelargir le port fluvial sur l'Anduin, qui abrite la flotte royale du Gondor.

- **Ents of Fangorn** (87) : découvrez les Ents, ces êtres mystérieux presque aussi vieux que La Terre du Milieu elle-même.

- **Dunlands and the Southern Misty Mountains** (87): partez à l'aventure dans la partie Sud des Monts Brumeux, là où vivent en lutte perpétuelle les Dunlendings qui sont la cible de Sauron et de ses serviteurs.

- **The Lost Realms of Cardolan** (87) : la vie est dure en Cardolan, la guerre n'en finit pas et la menace du Roi-Sorcier est permanente. Avec les plans de Tharbad, Barad Girithlin (l'ancestrale demeure des Seigneurs de Dol Girithlin) et bien d'autres encore.

- **Shadow in the South** (88): sous la domination des forces du Mal, quelques Elfes et humains résistent encore à l'envahisseur (!).

- **Far Harad, the Scorched Land** (88): au Sud du grand désert d'Haradwaith, la vie dans une oasis.

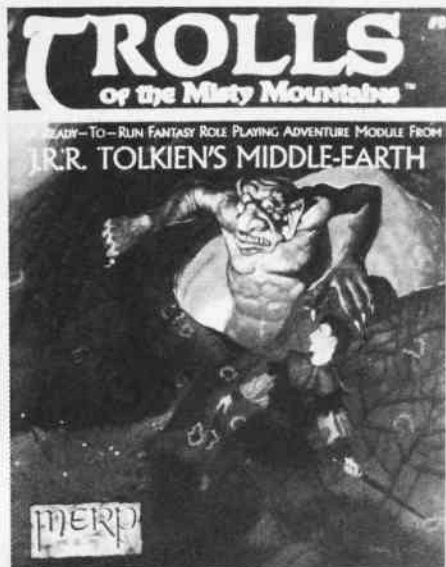


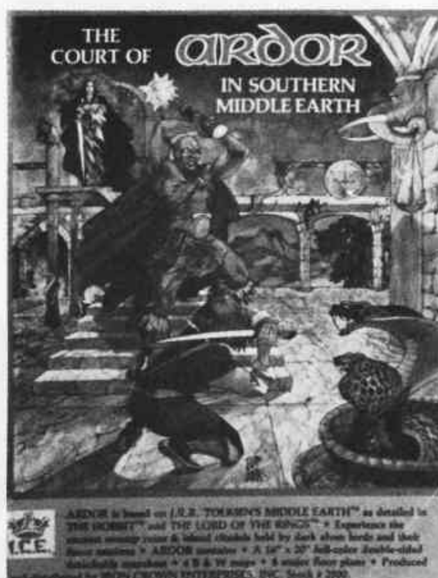
• *LES MODULES D'AVENTURE :*

- **Bree and the Barrow Downs** (84) : découvrez la plus ancienne installation de Hobbits de La Terre du Milieu et partez à l'aventure dans les tombes hantées des rois Edain et des princes de Cardolan.
- **Dagorlad and the Dead Marches** (84) : 3 aventures parmi les tumulus Numenoréens.
- **The Tower of Cirith Ungol and Shelob's Lair** (84): découvrez les plans de la tour de Cirith Ungol et de Torech Ungol l'antre de Shelob, "poste frontière" du Mordor.
- **Hillmen of the Trollshaw** (84): partez à l'aventure en Rhudaur, pays tombé sous la coupe du Roi-Sorcier et célèbre pour ses Trolls et ses Hommes des Collines.
- **Thieves of Tharbad** (85): déambulez dans les rues de Tharbad, le principal centre de commerce à l'Ouest des Monts Brumeux, mais aussi la ville des voleurs et des coupes-gorges.
- **Erech and the Paths of the Dead** (85) : suivez la route prise par Aragorn et découvrez la région au Sud des Montagnes Blanches.
- **Goblin-Gate and the Eagle's Eyrie** (85): plongez dans les profondeurs du royaume souterrain du Grand Gobelin. Vous découvrirez aussi Maethelburg dans le haut Anduin, ainsi que l'Ile des Géants et l'antre de Gollum.
- **Rivendell, the house of Elrond** (87): découvrez la Vallée Cachée d'Imladris et les merveilles de la maison d'Elrond: Rivendell.
- **Brigands of Mirkwood** (87) : découvrez Strayhold, la ville des brigands de Mirkwood Est.
- **Mouth of the Entwash** (88) : l'estuaire de l'Entwash qui s'étend sur plus de mille kilomètres carrés est parcouru de nombreux chemins, d'iles et de bancs de sable, propices au développement de l'activité locale : la contrebande.

• *LES READY TO RUN :*

- **Haunted Ruins of the Dunlendings** (85) : 3 aventures chez les Dunlendings.
- **Phantom of the Northern Marches** (86) : déjouez, au Nord d'Eriador, le complot maléfique ayant pour but d'amener la ruine de cette région.
- **Troll of Misty Mountain** (86, épuisé): oserez-vous affronter les bandes de Trolls et d'Orcs qui ont récemment infesté la région entre Elnost et Daenos à la frontière du royaume Arthedain ?
- **Pirates of Pelargir** (87) : mettez un terme, dans la Baie de Belfalas, au groupe de pirates qui écume la région.







- **Gates of Mordor** (87) : en Ithilien du Nord, contrecarrez l'emprise du Maître de Durthang sur la région.
- **Assassins of Dol Amrot** (87): la mort rôde dans chaque ombre, mais la gloire et la fortune seront votre récompense si vous survivez !
- **Woses of the Black Wood** (87): affrontez la terreur inconnue qui rôde la nuit, bravez les dangers de la Forêt Noire et rencontrez les curieux habitants des Bare Hills.
- **Raiders of Cardolan** (88) : empêchez les pillards du Roi-Sorcier d'établir une tête de pont à l'invasion projetée par la côte du Cardolan.
- **Warlords of the Desert** (89) : sortie prévue en Mars-Avril 89.





• LES FORTERESSES :

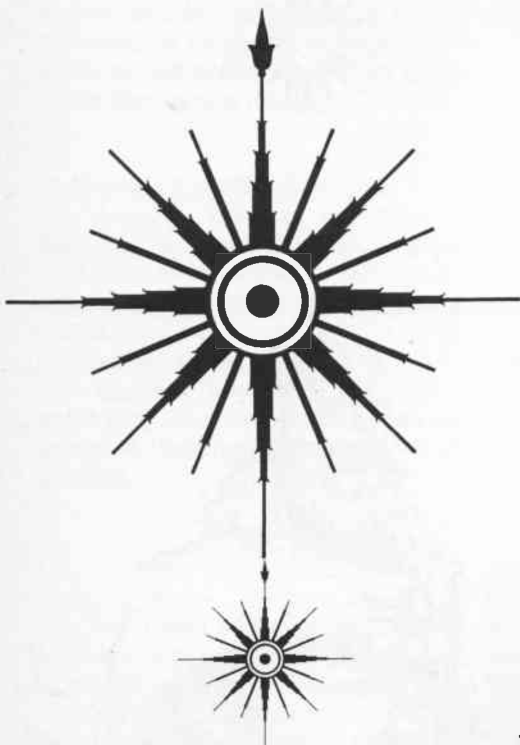
- **Weathertop, Tower of the Wind** (87): tous les plans de la citadelle du Mont Venteux (où Frodo fut blessé) et qui fut l'objet de luttes acharnées entre les 3 royaumes Arthedain, Cardolan et Rhudaur.

- **Teeth of Mordor** (88) : tous les plans des 2 tours (Carchost et Narchost) qui gardent l'entrée de Mordor, le pays de Sauron.

- **Halls of the Elven-King** (88): tous les plans de la plus fameuse forteresse des Elfes, la cité souterraine des Elfes ,des Bois de Thranduil, en plein cœur de Mirkwood. C'est de là qu'est parti Thranduil pour la bataille des 5 Armées.

• LES CITES :

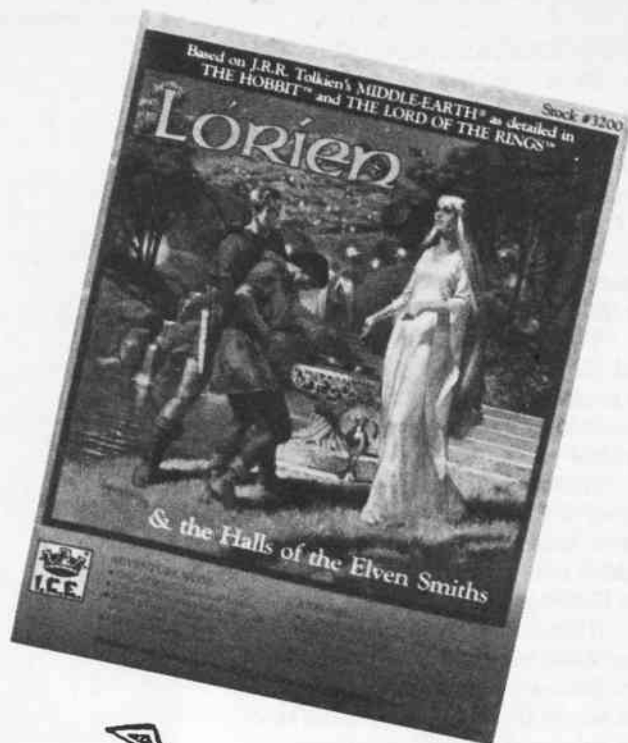
- **Minas Tirith** (88):superbe livre à couverture cartonnée dure, pour tout savoir sur la légendaire capitale de Gondor. 160 pages dont 40 de plans !

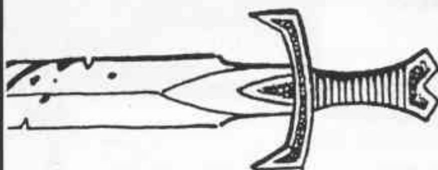


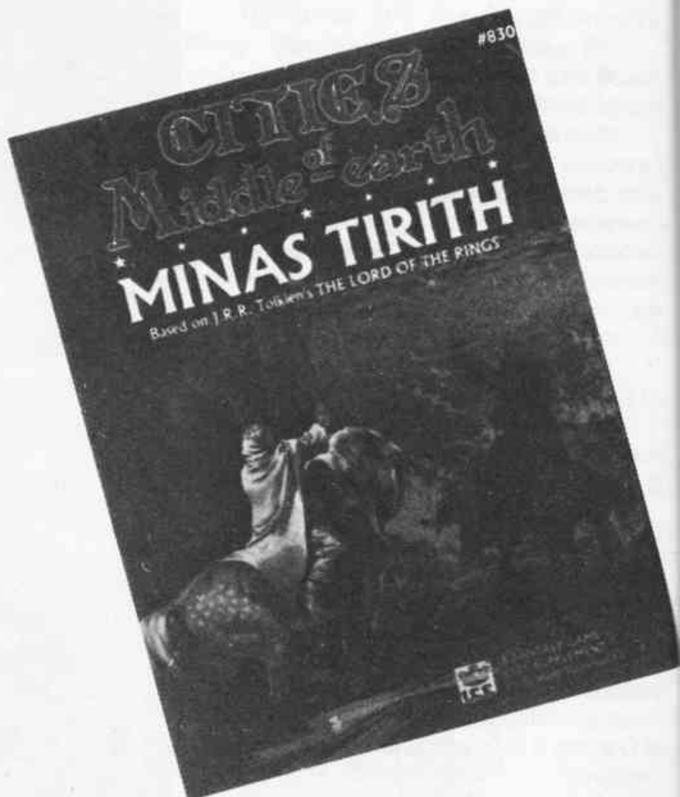
. LES GROSSES CAMPAGNES :

- **Mirkwood** (88) : réédition de Northern et Southern Mirkwood dans un seul livret. Les connaisseurs pourront y découvrir 3 illustrations de la main même de JRR. Tolkien.

- **Empire of the Witch King** (sortie prévue en Avril-Mai 89) : réédition de Angmar.







• LES LIVRES D'AVENTURE EN SOLO :

- **Night of the Nazgul** (85, épuisé): à l'auberge du Poney Fringant, Grand-Pas vous confie la mission d'aller prévenir les Hobbits de la Comté du retour des Cavaliers Noirs.
- **The Legend of Weathertop** (85, épuisé): vous devez vous rendre à la forteresse de Weathertop pour y retrouver le Bâton de la Vérité que tout le monde pensait détruit lors de la chute d'Amun Sûl.
- **Rescue in Mirkwood** (85, épuisé): vous allez aider la Princesse Méltien à délivrer son frère retenu captif par 12 Orques, alors qu'il allait récupérer ses trésors dans les cavernes de Mirkwood.
- **A Spy in Isengard** (88): brillant élève de Saroumane le Blanc, vous devez découvrir si celui-ci a effectivement trahi le Conseil Blanc, et si c'est le cas, il vous faudra prévenir Galadriel.
- **Treason at Helm's Deep** (88): vous êtes un jeune guerrier de Rohan et à la veille d'une bataille avec les mignons de Sarumane, vous surprenez un Cavalier avec un ennemi. S'agit-il d'un traitre ou fournit-il de faux renseignements ?
- **Mines of Moria** (88) : oserez-vous vous aventurer dans la légendaire Moria pour y récupérer un document prouvant les droits de Bram, le Nain qui vous engage, sur un certain territoire?
- **Search for the Palantir:** (sortie prévue en 89).
- **Race from Rivendell** : (sortie prévue en 89).

• LES JEUX DE PLATEAU :

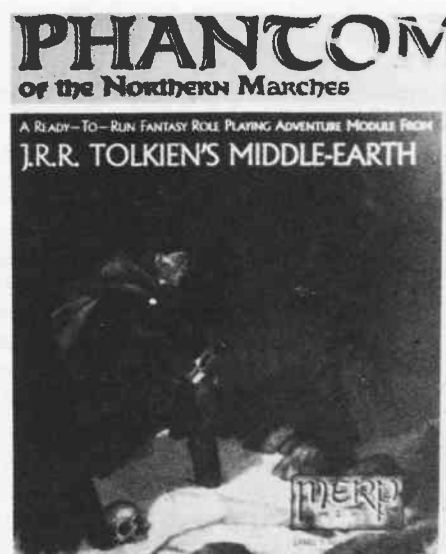
- **Riddle of the Ring** et **Fellowship of the Ring** (épuisé) : 2 jeux pour revivre la Communauté de l'Anneau.
- **Battle of the Five Armies** (épuisé) : wargame vous permettant de revivre la Bataille des 5 Armées (: Humains, Elfes et Nains contre Gobelins et Loups Sauvages) de Bilbo le Hobbit.
- **Lonely Mountain** : jeu de plateau avec lequel vous allez entrer dans l'antre de Smaug le dragon pour lui dérober le maximum de trésors avant qu'il ne se réveille.
- **Cleric's Revenge** (épuisé): jeu de plateau dans le style de "Stratego" mais avec des composantes fantastiques.

LE JOURNAL DE I.C.E. :

- **ICE Quarterly n°1** :
vous y trouverez l'histoire (à suivre) de T'révor, jeune Semi-Elfe, à la recherche de son héritage dans La Terre du Milieu au 4°Age.
- **ICE Quarterly n° 2** :
contient quelques compétences secondaires particulières, ainsi qu'une mini-aventure pour JRTM en Mirkwood méridional (: l'Arbre de Guérison) et la suite de l'histoire de T'révor.
- **ICE Quarterly n° 3** (sortie prévue pour Février 89).







A l'heure actuelle, ont été traduit en français par HEXAGONAL, les produits suivants :

- La boîte (correspondant à la deuxième édition US) : JRTM (86),
- L'Ecran du JRTM (87),
- La Carte du JRTM (87),
- Angmar (87),
- L'Antre de Shelob (87),
- Moria (88),
- Les Rangers du Nord (88),
- Lorien (88).

Fabrice Sarelli



LE MASQUE ET LA PLUME



Peut on bien adapter J.R.T.M. à l'ambiance des romans ?

A l'instar d'autres jeux de rôle, JRTM repose sur une oeuvre littéraire. Il est donc recommandé de connaître les ouvrages majeurs de Tolkien pour bénéficier de toute la richesse du jeu. Si l'épopée du "Seigneur des Anneaux" demeure pour vous un mystère, courez vous la procurer. Quant à ceux qui connaissent déjà et qui pratiquent l'anglais, ils peuvent en apprendre davantage grâce au superbe livre de Robert Foster, "The complete guide to Middle-earth" qui détaille ce monde imaginaire. Les descriptions de la Terre du Milieu ne manquent donc pas, mais comment peut-on vraiment jouer en respectant les propres standards de Tolkien ?

On pourrait penser que la difficulté majeure du jeu réside dans le fait qu'une trop grande quantité d'informations est donnée aux joueurs. Ceux-ci deviennent trop instruits pour se laisser émerveiller par leurs aventures. De plus, on pourrait croire que le Maître de Jeu souffre de trop de contraintes établies par les livres pour créer des scénarios originaux. En bref, la présentation approfondie du contexte limiterait les plaisirs du jeu. Rappelons par exemple qu'AD&D doit son succès en *partie à sa particularité* de pouvoir être joué dans n'importe quel univers, fusse-t-il le plus délirant.

En fait, JRTM ne souffre d'aucun de ces inconvénients. Cet univers si vaste laisse une grande place à la créativité. Depuis les Années sans Soleil quand la Terre du Milieu était peuplée de bêtes sauvages, jusqu'à la domination de l'Homme au Quatrième Age et le départ des Elfes, il existe des époques de paix et des temps de guerre. On y trouve des pays de glace et des contrées de chaleur brûlante.

Mais devant tant de possibilités, une question se pose : où commencer ?



I.C.E. a choisi le 17ème siècle du 3ème Age. C'est une ère d'équilibre où l'influence du Mal ne se concrétise pas par des conflits directs. Sauron semble apparamment mort et pratiquement oublié des hommes, mais on redoute les nouvelles ombres maléfiques d'Angmar et le Nécromancien. L'Anneau unique est perdu et ne sera pas retrouvé avant plusieurs siècles. Ce contexte stimule l'imagination des joueurs et s'avère propice aux aventures fantastiques. De plus, *I.C.E. a réalisé un superbe travail* d'analyse pour présenter les régions laissées dans l'ombre par Tolkien.

Ainsi une quantité presque illimitée d'idées et de possibilités s'offre aux Maitres de Jeu. Cette richesse de l'environnement peut pourtant devenir difficile à gérer. Voici quelques suggestions pour vous y retrouver.

Conseils aux débutants :

- Le MJ devrait commencer par mener quelques aventures simples dans lesquelles il utilise le maximum de points de règles différents.

- Choisissez vos personnages avec précautions de façon à ce que le groupe ait une raison de se former.

- Choisissez un lieu de départ et une époque adéquats.

- Une fois que vous commencez à maîtriser le jeu, vous pouvez faire intervenir des éléments typiques de la Terre du Milieu (les races, les forces en présence, les légendes...etc)

Enfin, rappelons que les modules d'I.C.E. fournissent une aide irremplaçable aux novices et facilitent l'apprentissage des règles.

Recommandations aux initiés :

- Il faut bien faire sentir que JRTM se caractérise par une atmosphère particulière comme c'est le cas pour "l'Appel de Chtulhu". Les scénarios ne doivent donc pas être interchangeables avec d'autres jeux de rôle.

- Rappelez-vous que d'après les informations données dans les oeuvres de Tolkien, il n'existe pas de hordes de monstres sans fin à lancer contre les joueurs. Donnez de la complexité et du fond à vos histoires.

- JRTM gagne à être joué en campagnes. Gardez une vision à long terme de vos aventures et ne négligez pas les transitions entre elles.

- Utilisez au maximum les avantages que possède JRTM par rapport à AD&D et ne cherchez surtout pas à adapter un jeu dans le décor de l'autre.

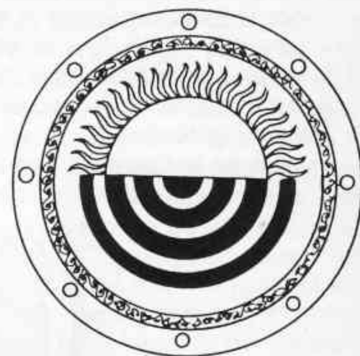


Après l'étude du contexte, penchons nous sur le **système de jeu**.

Dans l'ensemble on y découvre rien de très original. Le mécanisme principal repose sur celui d'un jeu plus ancien : Rolemaster. Il s'agit donc de règles éprouvées et plus précisément d'une simplification de Rolemaster. La complexité de RM étant devenue légendaire, le besoin d'un produit plus facilement accessible aux débutants s'imposa très vite. Si le système général de JRTM reste bien adapté au sujet, il en découle néanmoins quelques anomalies. Par exemple, certains modules pour JRTM sont avant tout écrits pour Rolemaster. Cela peut provoquer des situations étranges car les deux jeux n'attribuent pas les mêmes caractéristiques à leurs personnages.



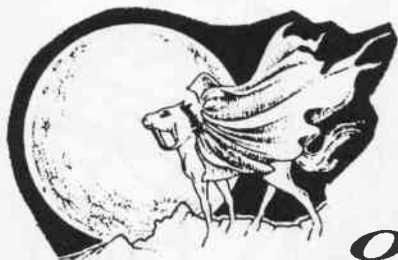
La principale précaution que le Maitre de Jeu doit prendre, concerne le système de magie. Dans les romans, la magie représente un phénomène d'une grande rareté. Son existance est connue mais elle reste invisible à la plupart des gens. Elle est inhérante à bien des choses, on la devine à travers ses implications. Cependant, le lancement d'un sortilège s'apparente plus à un récit de légende qu'à un acte quotidien. A l'opposé, JRTM permet à n'importe qui d'acquérir des pouvoirs magiques après quelques points d'expérience. Cela entre en contradiction avec l'image de référence du jeu. Le M.J. veillera à limiter les interventions surnaturelles ou au moins à les rendre véritablement extraordinaires.



Ainsi, si JRTM se classe parmi les bons jeux d'initiation, il demande un minimum d'efforts au M.J. désireux de mener leurs aventures dans l'univers créé par Tolkien. Pour les plus expérimentés, certains principes peuvent s'avérer trop simplistes. Mais les amoureux d'ambiances insolites et des dépaysements retrouveront l'atmosphère des romans et le gout de l'aventure.

Julien Marcely

LUMIERE D'ELBERETH ET



OU LE BIEN ET LE MAL

"IL semblait à ce moment que deux musiques s'affrontaient devant le trône d'Ilùvatar, en complet désacord. L'une était large et pleine et splendide, lente cependant et empreinte d'une incommensurable tristesse, de là surtout venait sa beauté. L'autre avait maintenant atteint son unité propre, mais elle était bruyante et vaine, sans cesse répétée, avec un ensemble tapageur en guise d'Harmonie, comme si de nombreuses trompettes jouaient la fanfare sur quelques notes. Cette musique voulait submerger l'autre par la violence de ses cris, et il semblait pourtant que ses notes les plus triomphantes fussent reprises par celle-ci et mêlées dans son mouvement solennel".

Telle est la loi du Monde ; Eternel combat du Mal contre le Bien. Le Bien triomphant mais toujours menacé. Il n'y a plus d'ambiguité, il faut choisir son camp. Nul doute que la route est étroite et dangeureuse sur cette Terre du Milieu où la Ténèbre de Melkor emplit le coeur des uns, tandis que la Gloire des Elfes éclaire l'esprit des autres. Manichéisme facile, nécessité du conte ? Ce serait là oublier rapidement la "Croyance secondaire"[1], l'Enchantement de la Fantaisie, cette acceptation inconsciente d'un univers imaginaire qui nous fait vivre et souffrir tel que souffre Frodon et qui fait dire aujourd'hui à chacun d'entre nous qui apprécions Tolkien :

"Quelques part dans ma tête brille encore Elbereth, voilée parfois par la sombre silhouette des Nazgûl..."

Il est une nostalgie qui nous envahit quand le livre est terminé. Qui n'avouera pas ce sentiment de vide ressenti lorsqu'avec Sam, Merry et Pippin nous contemplâmes cette ombre s'évanouissant à l'Ouest et emportant Frodon ? Qu'on ne s'y trompe pas, une histoire d'une telle force recèle en elle une part de quelque Vérité première, supérieure à la seule véracité d'un univers minutieusement construit. Le Bien et le Mal, tels que les conçut Tolkien, touchent à la source de cette Vérité.

Tolkien était croyant, un profond sens religieux l'animait qui transparait dans toute son oeuvre, autant dans la Génèse grandiose de "l'Ainulindalë"[2] que dans la vaste saga du Seigneur des Anneaux où s'exprime une morale chrétienne de tolérance et de miséricorde. On se souviendra à ce sujet des mots de Gandalf concernant Gollum :

"(...) Je regrette, dit Frodon. Je ne vous comprends pas. Voulez-vous donc dire que vous (Gandalf) et les Elfes, vous l'avez laissé vivre après tous ces horribles faits ? Maintenant, en tous cas, il est aussi mauvais qu'un Orque, et simplement un ennemi. Il mérite la mort.
- La mérite ? Je crois bien. Nombreux sont ceux qui vivent et méritent la mort. Et certains qui meurent méritent la vie. Pouvez-vous la leur donner ? Alors, ne soyez pas trop prompt à dispenser la mort en jugement. Car même les très sages ne peuvent voir toutes les fins.
Je n'ai pas grand espoir de la guérison de Gollum avant sa mort, mais il y a tout de même une chance (...)"

Le bien qui s'exprime ici prend une dimension réaliste. Il n'est plus le jouet caricatural d'une opposition simplette entre les mauvais et les bons. La ferveur qui inspirait Tolkien a insufflé à ses personnages une densité et une âme véritable qui nuancent d'autant mieux le contraste entre les forces vertueuses et les puissances maléfiques. Les Héros tolkieniens que des critiques précipités ont assimilé schématiquement à d'éternels adolescents ont en eux le souffle du Vrai, qui les rend on ne peut plus crédibles et attachants. Idéalistes aussi, certainement, mais sans la connotation péjorative qui s'attache à ce mot de nos jours. Car l'Idéal de la Terre du Milieu prend son origine dans la foi





TENEBRES NAZGÛL

EN TERRE DU MILIEU

d'un homme qui tout au long de son oeuvre, toute sa vie durant, mélangea son Ame à l'encre de ses livres.

Qu'en est-il alors du Mal ? On l'a vu, la morale des Sages révellera de la manière la plus flagrante la noirceur des malfaisants. Le Mal émane lui aussi d'une conception religieuse ; il est engendré par l'ambition vorace d'une puissance angélique dechue, se démarquant toutefois de l'image populaire du Malin. L'Esprit du Mal n'est pas un simple démon, personnification maléfique galvaudée ici et là qui aurait perdu de sa substance. Non, il reste chez Tolkien, l'Idée même du Mal, que l'auteur recrée dans une cosmogonie nouvelle et qu'il place ainsi à un niveau philosophique supérieur à celui de la simple superstition. Il est la "chute originelle" bien avant le serpent et la pomme croquée. Et tout son processus d'autoperversion nous est décrit :

"(...) Mais à mesure que le thème progressait, il vint au coeur de Melkor d'y mêler des thèmes venus de ses propres pensées et qui ne s'accordaient pas au thème d'Ilùvatar. De cette manière il cherchait à augmenter la puissance et la gloire de sa propre partie. Melkor était le plus doué des Ainur en savoir comme en puissance et il partageait les talents de tous les autres. Souvent, seul, il s'était aventuré dans les espaces du vide pour chercher la Flamme Eternelle, car il avait en lui un furieux désir d'amener à l'Etre des oeuvres de sa propre volonté, et il lui semblait qu'Ilùvatar n'avait aucune pensée pour le Vide, alors que lui même ne pouvait souffir qu'il restat vide (...)".

La volition menant vers le mal est ambigüe mais irréversible. Melkor est un esprit indépendant avec sa propre originalité, du moins le croit-il. Il pense pouvoir produire de lui-même des créations inédites. Il veut engendrer l'Existence mais ses ambitions dépasseront le cercle de ses pouvoirs. Sa pensée est circonscrite à une Pensée plus haute, un tout qui le dépasse. De là découlera sa malfaisance. Que ses choix ne soient que l'accomplissement d'un Dessein supérieur fera naître en lui un dépit mué bientôt en volonté d'asservir, et de détruire l'ordonnance du Monde, telle qu'elle fut jouée aux pemiers jours dans la Musique d'Ilùvatar.

On ne s'attardera pas sur ce sujet qui dépasse la cadre de l'Epopée pour entrer dans celui des préoccupations philosophiques et théologiques les plus profondes de Tolkien et que son fils Christopher a judicieusement écartées de la compilation, déjà riche et d'accès parfois difficile, que constitue le SILMARILLION. On gardera cependant à l'esprit que c'est cette exigence intellectuelle qui a donné au Seigneur des Anneaux sa gravité de ton, éloignant l'oeuvre des plus jeunes pour la rapprocher un peu plus des adultes, alors qu'elle n'était à l'origine qu'une suite au "Hobbit", conte au demeurant charmant mais qui n'avait d'autres prétentions que de plaire aux Enfants.

Les crimes et les destructions perpétrés par Melkor marqueront les premiers âges d'Arda (la Terre). Plus tard, après la disparition de Melkor dans l'immensité des espaces infinis, c'est son serviteur, un maï ar[3] corrompu, qui prendra sa succession : Sauron, le Détesté tel que le nommèrent les Elfes. Et avec lui le mal s'incarnera en une forme plus terrestre. Si Melkor était l'Ennemi des Valars et plus tard des Noldors, si l'éternel combat a pris une forme plus matérielle, il n'en reste pas moins une tragédie où le Danger réside en un pouvoir ancien et terrible dont l'aspect lointain et légendaire épaissi le mystère et accentue la terreur ainsi engendrée. Car il ne faut pas perdre de vue que si Gandalf ou Elrond semblent en savoir long sur l'Ennemi et connaissent la nature véritable de la menace pesant sur le monde, le lecteur, lui, découvre l'histoire à travers l'expérience des Hobbits. Et les pauvres ignorent tout de l'Essence malefique et des risques réels qu'ils encourrent. C'est finalement la prise de conscience de ces petits héros confrontés à une puissance inouï e qui rend la présence malveillante encore plus terrifiante :

"(...) Un cheval noir, pas un poney de Hobbit, mais un vrai cheval, s'avançait dans le tournant ; et dessus était assis un homme de grande taille qui semblait ramassé sur la selle, enveloppé dans un grand manteau noir à capuchon, de sorte que seules ses bottes se voyaient en-dessous dans les hauts étriers ; sa figure était invisible dans l'ombre (...)
De sous le capuchon vint le son de quelqu'un qui renifle pour sentir une odeur fugitive ; la tête se tourna d'un côté à l'autre de la route (...)".

Le méchant loup des contines insipides n'est plus au coin des bois, c'est l'ombre d'un cavalier noir qui l'a remplacé. "Allons c'est une histoire de gosses, ces Hobbits s'en sortiront. Tout cela est cousu de fil blanc. C'est tou-

jours la même chose, la bonne fée arrive et hop ! les ennemis sont partis". Les choses en iront hélas autrement ; les Hobbits n'ont que leurs petites jambes et leur courage immense pour les sortir d'une situation qui s'envenime au point de transcender sérieusement les clichés. Chez Tolkien le mal n'hésite pas à forcer les volets des chambres d'auberge pour poignarder sauvagement dans le noir ses occupants endormis. Aucune fée n'apparaitra et seule la prudence aura remplacé les corps par des mannequins de plumes :

"(...)Les fenêtres, forcées, battaient, et les rideaux flottaient au vent ; les lits étaient défaits, les traversins tailladés, jetés à terre ; la carpette brune était déchirée en morceaux (...)"

Cette nuit au "Poney fringant" est à classer dans les moments de choix du fantastique. Le conte puéril est balayé, un courant d'air glacial souffle désormais sur l'histoire. Comme le Bien, le Mal du Seigneur des Anneaux sort de l'iconographie désuette des livres d'images : le seul secours contre les cavaliers noirs viendra d'un personnage taciturne, inquiétant, mystérieux et méprisé de tous : "Grand-Pas" ou Aragorn fils d'Arathorn, ni plus ni moins l'héritier des Rois, homme aux étranges manières portant guenilles de rôdeur...

Quant aux cavaliers noirs, ils n'ont rien de ces pantins vite tournés en ridicule par un héros goguenard. Ils ont en eux la flamme noire de la malignité, ils ne sont pas chair mais Esprit et leur pouvoir est issu de la source même du malheur : ils sont les Servants de l'Anneau, cet objet tant convoité, qui garde en lui la trace de l'infâme perversion qui le conçut. L'Anneau détourne de la sagesse, il blesse le coeur, fourvoie l'âme. Il est l'origine de cette magie noire qui amènera des Etres Humains à l'état de larves éthérées à jamais esclaves du Mal : Les Nazgûl, dont les cavaliers noirs ne sont qu'une forme parmi toutes celles, ténébreuses et malsaines, dont ils peuvent grimer leur vide spectral.



L'Anneau. Le Maître-Anneau.

"Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres".

Il est l'origine et la fin, le point focal d'où irradie la malveillance dont fût victime Gollum, Sméagol, Hobbit déchu, personnage tragique et pitoyable. Il y a le Bien, il y a le Mal et entre les deux, il y a Gollum, écartelé, schizophrène frappé par le destin et calmé le temps d'un espoir par un Frodon trop confiant :

"(...) Sméagol a promis, disait la première pensée.
- Oui, oui mon trésor, répondait la seconde, on a promis : pour sauver notre Trésor, pour ne pas Le laisser l'avoir - jamais. Mais il va à Lui, oui il s'en appproche à chaque pas. Ce que le hobbit va en faire, on se le demande, oui, on se le demande.
- Je ne sais pas. Je n'y peux rien. Le maître l'a. Sméagol a promis d'aider le maître.
- Oui, oui, d'aider le maître : le maître du Trésor. Mais si on était le maître, alors on pourrait s'aider soi-même, oui et tenir encore sa promesse (...)"

Le pauvre hère, vil et méprisable, victime d'une sorcellerie qui noya son coeur de Periannath est certainement le personnage qui donne toute la nuance de la malignité animant les créatures de la Terre du Milieu. Il est le symbole d'un possible repentir. Il a sans doute en lui l'étoffe de l'âme la plus fragile, la plus humaine, la moins elfique...

Les Elfes. Incarnations du Bien. Capables de passions, de rancoeurs, de violence mais qui ne sombrent jamais. Antithèses inébranlables du Mal qui se terre en Mordor, ils ont sur eux cette couleur absolue qu'aucune boue du monde ne semble pouvoir souiller. Absolument blancs comme Sauron est absolument noir. Ils sont peut-être les personnages les plus artificiels qu'est créé Tolkien, à la fois proches et à la fois éloignés à des milliers de Furlongs de l'âme humaine. Peuple décadent et moribond, ils ne pouvaient tomber mais doivent céder la place pour que l'Humanité commence son Histoire. Avec eux disparait de la Terre du Milieu l'Idée Tolkienienne de l'Homme Pur dont l'Eve n'aurait jamais succombé au charme du Serpent, un homme sans pécher originel, un homme sans tentation.

Est-ce que Tolkien allait franchir un nouveau pas et proposer un monde où, avec l'absence de ces monuments de sainteté qu'étaient les membres de la Gent elfique, la réalité psychologique aurait été encore plus proche de nous? Tolkien comptait-il de nouveau faire appel à eux pour combattre le mal resurgi du néant dans "La Nouvelle Ombre", cette suite du Seigneur des Anneaux à laquelle il travailla sans jamais la terminer. Ou avait-il au contraire l'intention de mettre seuls en scène Hommes et Semi-Hommes (bien plus complets que leur nom l'indique), uniques défenseurs d'une Terre du Milieu à nouveau menacée ? Personne ne le saura jamais.

Mais revenons au Mal, un mal moins ésotérique que le distant et invisible Sauron, moins humain que la faiblesse de Boromir à Parth Galen et moins insidieux que l'instinct de possession s'emparant peu à peu des Porteurs de l'Anneau, moins que tout cela, mais tout simplement plus cruel et plus monstrueux :

"(...) C'étaient des yeux monstrueux et abominables, bestiaux et pourtant emplis de résolution et d'une hideuse délectation, couvrant leur proie piégée sans aucun espoir d'évasion (...). Elle demeurait là depuis des éternités, être néfaste en forme d'araignée (...) Elle ne servait personne d'autre qu'elle même, buvant le sang des elfes et des Hommes (...). Elle ne connaissait pas grand-chose des tours, des anneaux ou de toute production de la pensée ou de la main, et elle ne s'en souciait gure, elle ne désirait que la mort de tous les autres, esprit et corps, et pour elle-même un excès de vie, seule, enflée au point que les montagnes ne pouvaient plus la soutenir ni les ténèbres la contenir (...)".

Il n'y a souvent rien de mieux qu'un extrait et celui-ci condense en une seule créature toute la matière maléfique souhaitable. Arachne, nouvelle figure du Mal-pour-le-Mal apparait encore plus monstrueuse dans son esprit que dans sa forme ; la monstruosité animale n'est plus une fin, mais un moyen, une expression du Cruel, une carapace chitineuse incarnant le mauvais épuré à la quintessence. Le Mal prend nécessairement l'apparence d'un Monstre. Ici Arachne, hier Melkor dont les pensées malignes ne l'habillent que de ténèbres affreuses lors de sa "matérialisation" sur Arda, ou là, sur le pont de Khazad-dum, le Balrog, Fléau de Durin, Ténèbres et Feu, Fouet et Flamme; Le Démon qui parvient à défaire Mithrandir lui-même, pour le lecteur incrédule et désespéré. L'Entité est là, redoutable, c'est l'esprit d'un Maï ar ayant succombé à la

perfidie de Melkor, un Valaraukar devenu l'un des plus fidèles serviteurs du Mal. En puissance le Balrog est l'égal de Gandalf, ancien maï ar lui-même, du nom d'Olorin, mais qui lui aimait les hommes au point de vouloir épouser leur condition et de prendre chair pour mieux les servir. Là encore l'opposition est tranchée et le duel n'en est que plus terrible. Hélas cette fois c'est le mal qui vient de triompher. Gandalf a disparu, englouti dans les profondeurs de Khazad-dum. Qui donc parlait tout à l'heure de joyeuses petites fées. Point de Deus Ex Machina dans la noirceur de la Moria. Le Bien est en deuil et voilà soudain l'envie de fermer là ce livre trop cruel, mais on continue de lire, irrémédiablement envouté... Vous connaissez la suite.

Le Bien est atteint dans ce qu'il a de plus cher mais poursuit son chemin, assumant le devoir d'aller jusqu'au bout, jusqu'au prochain Kazad-dum, jusqu'aux montagnes du Destin, les bien nommées...



Les formes du Mal se multiplient au fil des pages, des plus effroyables au plus subtiles. Dans la dépravation des Orques par exemple, Elfes mutés par la Sorcellerie démoniaque de Melkor, vulgaires et mauvais, cruels sous-fifres, espions, geôliers et chair à canon du Seigneur de Mordor. Ou encore dans le discours de Saroumane tentant maladroitement de compromettre Gandalf qu'il retiendra finalement prisonnier dans sa Tour d'Orthanc. Magicien blanc devenu multicolore, se parant d'un arc-en-ciel, symbole de sa possession et de sa Chute, Saroumane n'est plus qu'un vieillard dégénéré et dément aussi pitoyable que Sméagol et qui finira comme lui, riche de sa propre folie.

Mais la corruption s'étend au-delà de la Nature Humaine, elle frappe toute chose, nécrose la vie environnant Mordor, emplit l'air de pestilence, rend le langage des Orques guttural, grossier et pénible à l'oreille. Le Bien lui, pouvoir fécond et protecteur, créé le pays enchanté de Lorien où tout reste là encore inchangé et paisible, la Poésie et la Nature, et la Beauté de Dame Galadriel.

Pourtant, malgré les Forces retrouvées en ces ultimes Havres de paix et de félicité que sont Imladris et Lothlorien l'espoir est encore fragile. Il n'existe pas ici de sentiment creux qui dissimule à tout coup une fin heureuse. L'espoir est l'unique moteur de ces petites âmes de la Comté, emportées par le maelstrom d'une tourmente impitoyable mais qui révèlera chez ces quatre merveilleux Hobbits ce courage fameux et poignant, cette vaillance dont font preuve les gens simples dans l'adversité et le malheur, ce sursaut de l'âme qui anima et anime encore ces hommes et ces femmes ordinaires, meurtris par la guerre, résistant à l'oppression et au chaos, et qui brûleront plus tard de l'éclat des véritables braves :

"(...) C'en était trop pour Pippin. Il revit en pensée le champ de Cormallen, et voici qu'un bigle de coquin appelait le Porteur de l'Anneau "petit coq". Il rejeta son manteau en arrière, tira son épée dans un éclair, et l'argent et sable de Gondor rayonna sur lui (...) L'épée étincela dans le soleil couchant. Merry et Sam tirèrent également l'épée et s'avancèrent pour soutenir Pippin ; mais Frodon ne bougea pas. Les bandits reculèrent. Leur affaire avait été d'effrayer les paysans de Bree et de houspiller des hobbits désorientés. Des hobbits intrépides avec des épées brillantes et des visages menaçants leur étaient une grande surprise. Et il y avait dans la voix de ces nouveaux venus une note qu'ils n'avaient encore jamais entendue. Ils en furent transis de peur (...)".

Mais avant que le plomb ne se transmute en or par l'alchimie du danger, le Doute et l'Angoisse pèseront sur les coeurs jusqu'à la dernière ligne de l'aventure. Et même quand celle-ci aura atteint son terme, lorsque la victoire sera consommée, c'est d'humilité plus que de triomphe dont feront preuve les héros tolkieniens. Car la victoire avait un prix, celui du sacrifice. Frodon devient alors un martyr à jamais blessé par le Mal :

" (...) Mais, répliqua Sam, les larmes aux yeux, je croyais que vous alliez jouir de la Comté durant maintes années, après tout ce que vous avez fait.
- C'est ce que je cru aussi, à une époque. Mais j'ai été grièvement blessé, Sam. J'ai tenté de sauver la Comté, et elle l'a été, mais pas pour moi. Il doit souvent en être ainsi, Sam, quand les choses sont en danger : quelqu'un doit y renoncer, les perdre de façon que d'autres puissent les conserver (...)".

Il eut fallu à cet article les dimensions d'un livre pour ne pas oublier Tom Bombadil et le pays béni de Vatinor, pour parler plus longuement de Dame Galadriel et du Seigneur Celeborn, pour seulement évoquer les wargs et les Trolls et aussi l'affreux marais des morts.

Certains ne trouveront dans ce qui précède qu'un entrelac de disgressions fumeuses et grandiloquentes, d'une prétention à toute épreuve. Je crains qu'ils aient raison. Oser s'attaquer en quelques pages à un tel sujet relevait d'une ambition vaine et vaniteuse qui n'a d'égal que mon profond respect pour J.R.R. TOLKIEN, son oeuvre et son Talent. Qu'il soit le seul à me pardonner cette vilaine parodie d'analyse.

A lui,

Frédéric Vinzent

1 Lire à ce sujet : "L'Essai sur les Contes de Fées" (Faërie. Christian Bourgeois Editeur).
2 Le Silmarillion. Christian Bourgeois. Editeur.
3 Puissance angélique inférieure aux Valars, les Artisans du Monde.
4 Les plus nobles des Elfes, qui connurent la Lumière de Valinor. Créateurs des Silmarils.



terreur sur le rhovanion

Mini campagne pour personnages de niveau 9 à 11

"L'obscurité a commencé. Il n'y aura pas d'aube".
(LSDA III p. 59)

Le 3ème Age tire à sa fin, mais nul ne le sait. Les jours sont sombres pour l'Alliance, les Terres du Milieu se sont embrasées en un gigantesque et ultime brasier.
Les armées du Mordor conduites par le Seigneur de Morgul avancent à marche forcée vers Minas Tirith et les Easterlings - alliés de Barad Dûr - submergent le Rhovanion.

Pendant ce temps, Gandalf au Sud, Brand et Dain au Nord, organisent la défense.
D'un coté, les Ténèbres en marche, de l'autre des hommes désespérés s'apprêtant à une ultime résistance.

Dans le Rhovanion, la nouvelle de l'invasion était tombée comme un coup de tonnerre. Voilà six jours maintenant, des Nains des Monts du Fer avertissaient le roi Brand et Daï n du péril qui menaçait tout le pays... Une armée de quinze mille Easterlings avait franchi les gués du Carmen ravageant tout sur leur passage, incendiant chaque maison. On pouvait apercevoir leur avance en regardant la ligne de feu qui s'étendait sur un front de plusieurs kilomètres. La population frappée de terreur, fuyait soit vers les Monts de Fer soit vers Dale.

Sans que rien ne ralentissent leur marche, les Easterlings n'étaient plus qu'à six kilomètres de Dale, au crépuscule du cinquième jour.

Les rues de la ville étaient remplies d'hommes et de femmes racontant comment des colonnes entières de réfugiés avaient été rattrapées dans les plaines et massacrées par les hordes infernales de Skotta - le principal de l'armée -. De leur chef, on ne savait rien. D'autres hères racontaient comment ils avaient pu s'échapper des files de prisonniers que les Easterlings trainaient comme bétail à leur suite.

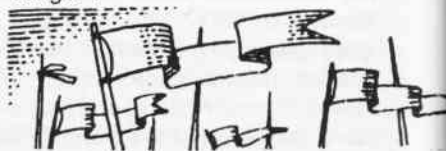
La violence de cette invasion, aussi brutale qu'inattendue corroborait les autres nouvelles que possèdaient Brand et Dairn à propos de la guerre qui se déroulait au Sud. Comme l'affirmait Dain, cela dépassait le cadre d'une vulgaire aggression. C'était le fruit d'un plan mûrement réfléchi derrière lequel se profilait la main du Seigneur des Ténèbres. Un an auparavant, la "Bouche de Sauron" était venue en personne avertir Dain que si celui-ci ne se soumettait pas, il lui en couterait...
Cette menace qui avait fait rire certain Nains, prenait à présent toute sa signification.

Mais Brand III, roi de Dale, et Dain II "Pied de Fer", seigneur d'Erebor, n'était pas de la race des couards !

Brand avait envoyé des messagers à Esgaroth et dans toutes les plaines qui s'étendaient entre Mirkwood et le Celduin, pour avertir les Northmens et demander du secours. Quant à Dain, les corneilles avaient servi de messagères entre lui et ses cousins des Monts de Fer.
Ces dispositions prises, les deux rois organisèrent au mieux la défense.

Et l'attaque vint.
Contournant Erebor par le Nord, les Easterlings submergèrent la vallée de Dale. La bataille dura tout le jour. Les Northmens disputèrent âprement la ville et le terrain aux envahisseurs.

Lorsque le soir tomba et que les troupes de l'Alliance se retirèrent en bon ordre dans Erebor, elles avaient fait chèrement payer aux Easterlings la prise de Dale et de sa forteresse. C'est alors que le drame survint.
Brand, à la tête de sa cavalerie, tenait le passage du pont détruit pour protéger la retraite de l'infanterie, lorsqu'une flèche le frappa au défaut de l'armure. Il s'affaissa sur sa selle, bascula et tomba au milieu de ses ennemis. Le cor de Gornim (le porte-étendard) retentit: le Roi était en danger !



Toute la cavalerie chargea pour dégager le corps du Roi. Mais les Easterlings, galvanisés par cette aubaine, jetèrent toutes leur forces dans une contre attaque pour prendre

Les chevaliers de la maison royale reculaient sous la pression easterling lorsque, soudain, retentit une grande clameur. Les Nains chargeaient !

Dain voyant son ami tomber oublia toute prudence et fonça tête baissée dans la mêlée, suivi par deux mille Nains.

Pendant un quart d'heure, ce fut un corps à corps indescriptible autour du pont. Les cadavres s'amoncelaient, les haches fendaient et toujours, Skotta renouvelait ses assauts.

Dain avait atteint le corps de Brand et faisait tournoyer sa hache en une danse mortelle. A ce moment une sonnerie de buccin résonna et la cavalerie easterling se retira. Au milieu des décombres, Dain s'étonna de ce mouvement inattendu.

Alors, face au Roi des Nains, solidement campé sur ses deux jambes, sa hache dégoulinante de sang, un grand char de guerre tiré par quatre chevaux noirs s'approcha... Une mystérieuse silouhette descendit et repoussa en arrière le capuchon qui dissimulait ses traits. Une femme !

Grande, mince et belle, elle ne ressemblait en rien aux femmes du peuple des steppes. D'une voix froide elle s'adressa au monarque:

"Dain pied d'argile! Regarde et meurt!"

A ces mots un grand brouillard s'éleva dissimulant le Roi à la vue de ses hommes. Un hurlement éclata et la brume se dissipa. Les Nains aperçurent alors leur chef étendu sans vie. Un grondement de tonnerre puis un rire strident s'élevèrent tandis que la sorcière remontait sur son char.

"*Magie ! Sorcellerie !*" ... Les Nains se saisirent du corps de leur Roi et de celui de Brand puis refluèrent dans Erebor.

Maudit ce jour où l'on vit deux Rois valeureux tomber sous les coups des Ténèbres.

Partout dans la plaine le silence s'installa. Les corbeaux se repaissaient. La bataille de Dale s'achevait.



Thorin III et Bard II (les deux fils des dirigeants défunts) pleurent leurs pères et jurent vengeance."*Cette sorcière périra !*" La ville sera reprise et les têtes des Easterlings formeront une colossale pyramide sur le champ de bataille !

Malheureusement l'arrivée des armées de secours ne suffira pas. Le moral des hommes après ce coup du sort semble désastreux. La simple apparition de la sorcière les ferait tous fuir... Il faut donc la neutraliser, et cela juste au moment où les renforts s'engageront dans la bataille.

Mais comment? Les troupes de Kalim des Monts de fer arriveront dans quatre jours par le Nord Est. Les Northmens de Bragh déferleront par le Nord Ouest également dans quatre jours .

Thorin et Bard laissent passer deux journées. Dehors, Dale est occupée et la sorcière loge dans la haute tour de la forteresse.



Au matin du troisième jour, alors que les deux héritiers ne savent que faire, un capitaine apporte un message. Fram le sage demande que Thorin vienne chez lui. Fram ayant largement dépassé l'âge normal d'un Nain, on comprend qu'un tel puits de savoir soit éminemment respecté chez les Seigneurs de la Montagne.

Le nouveau Roi se trouve quelques temps plus tard dans les appartements du sage.

"*- Dis-moi Thorin...*" Le monarque ainsi interpelé ne s'offusque pas. Autrefois Fram le faisait sauter sur ses genoux alors qu'il n'était qu'un petit bout de nain sans barbe. "*...On m'a dit que tu avais des problèmes ? Tu cherches à surprendre la sorcière ? Alors écoute mon gars: ton père et moi avons prospecté des cavernes sous Erebor, il y a bien longtemps... Oh oui, c'était juste après que ton père ait raccourci la tête à Bolg... Il y a des boyaux qui rejoignent les égouts et les souterrains de Dale. On n'avait pas exploité les mines car cela aurait pu avoir de graves conséquences pour la ville. On ne voulait pas que Dale se retrouve un jour cinq cent mètres plus bas!*" Thorin, les yeux aggrandis par l'espoir, n'en entend pas plus et quitte précipitamment la maison du vieux Nain.



Dans la minute qui suit, un message envoyé à Bard demande la réunion immédiate de l'Etat Major. Une heure plus tard un projet se dessine. D'après les souvenirs d'hommes ayant servi dans la forteresse il existe une bouche d'égout dans la partie la plus profonde du donjon. En passant par les cavernes et les égouts, une troupe d'hommes peut s'infiltrer dans la place forte et y créer la confusion. Ces hommes décidés devraient ensuite neutraliser la sorcière dès les premiers instants de la bataille. Cette expédition envoyée contre la magicienne n'aurait que peu de chances, mais il faut la tenter...!

Les boyaux sont retrouvés...

Chacun attend désormais l'arrivée des armée de secours...

Dehors, les Easterlings ne restent pas inactifs. Ils creusent des chausses-trappes et renforcent la ville car des éclaireurs annoncent l'avance des deux armées. Skotta attend avec impatience l'instant du combat.



Le donjon de la sorcière, lui, s'anime de sinistres lueurs toute la nuit..

Synopsis pour le Maître de Jeu

Lorsque la bataille commence vers 16h00 le lendemain, les joueurs à qui on a confié le commandement de la diversion doivent se débrouiller pour causer toute la confusion voulue [Annexe **A** : "La Forteresse"].

Le M.J. doit se rappeler que toute l'action se passe en simultané avec la bataille qui se déroule au dehors.

Plus les joueurs tarderont à interrompre la sorcière dans ses enchantements, plus la situation s'aggravera pour les armées de l'Alliance dans la plaine.

Ne pas oublier de décrire la lutte avec ses brusques renversements et le bruit des sourdes incantations de la sorcière. Ne pas hésiter à faire monter la tension et à respecter la progression dramatique.

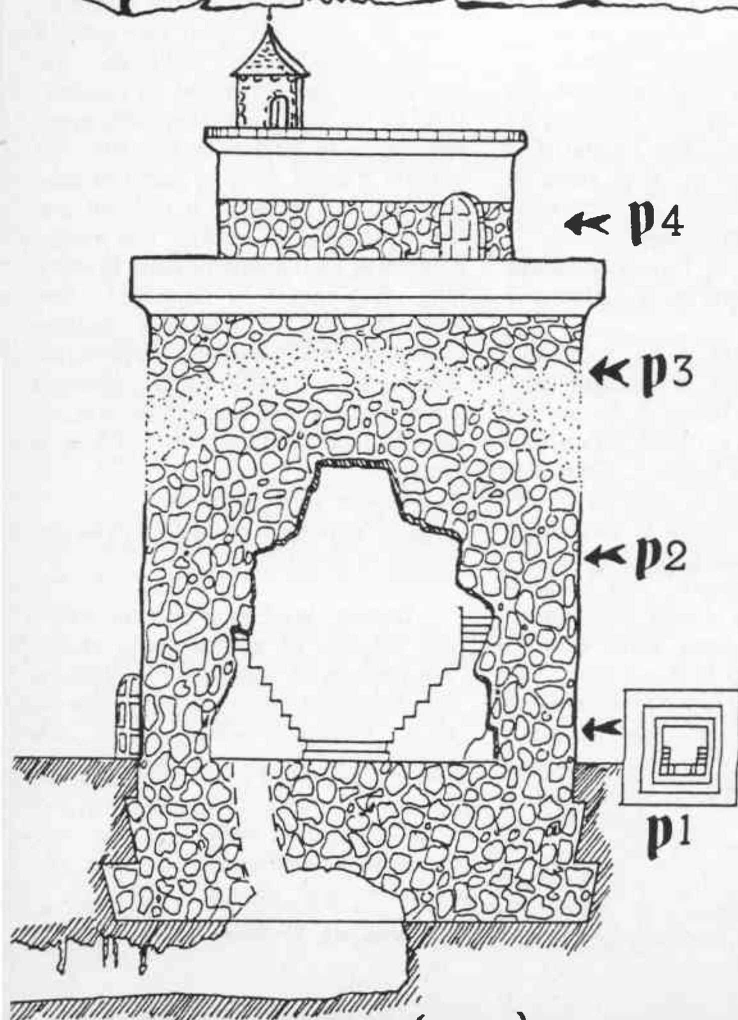
Lorsque les aventuriers arriveront à se frayer un chemin jusque sur la terrasse d'où la sorcière surveille tout le champ de bataille, le face à face aura lieu.

La sorcière aura tenté d'influencer le sort des armes lors de la bataille et sera épuisée par l'utilisation intensive de ses capacités magiques . Devant l'intervention des joueurs elle préfèrera se saisir d'un des aventurier. Avec cet otage elle s'enfuiera soit par un passage secret soit par *téléportation* (si elle se trouve dans le clocheton).

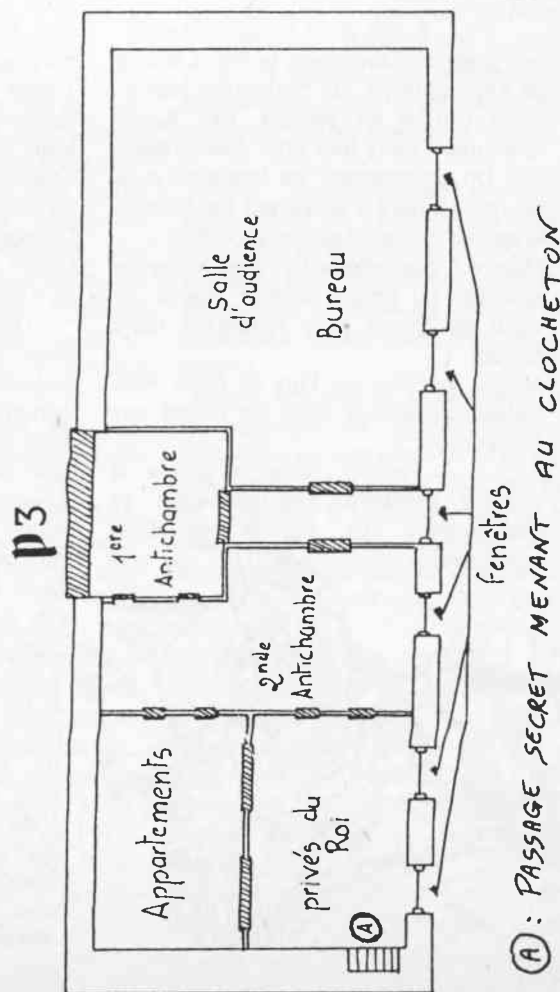
Si les joueurs parviennent à la poursuivre, ce sera pour la voir monter sur son char avec son otage et s'élancer dans un grand fracas de sabots. En ce qui concerne la direction prise par cet attelage, ce renseignement peut être recueilli auprès des autres combattants témoins de la scène. Des chevaux trainant par là permettront aux joueurs de traquer la magicienne [Annexe **B** : "La poursuite"].

La folle course se terminera dans la Nan Morsereg ! [Annexe **C** : "Nahal Kudan"].

Là, se déroulera l'affrontement final, loin de tout et de tous, en un lieu où les joueurs ne s'attendent pas à devoir se rendre.



Le donjon (coupe)



ANNEXE "A"
LA FORTERESSE

Au milieu de la ville se trouve la forteresse de Dale, édifiée après la chute de Smaug en 2941 par Bard I, premier roi de Dale ressucité.
En pierres extraites d'Erebor, elle a été construite avec soin par les Nains eux-mêmes! Il aurait été inutile de la défendre contre les Easterlings, elle serait tombée avec ses défenseurs.
Bien que tout ce qui pouvait servir ait été enlevé lors de son évacuation, la forteresse n'en reste pas moins un danger pour l'Alliance si les Easterlings décidaient de la tenir envers et contre tout. D'où l'importance de la Mission...

Description de la forteresse:

- Entre 300 et 400 Easterlings sont à même de défendre le château.
- Des catapultes ont été montées sur les tours.
- Le donjon central comporte 2 sous-sols, 1 rez de chaussée et 3 étages.

● Les deux **sous-sols** sont vides.

● Le **Donjon central** est de construction curieuse car il est creux en son centre; du 3ème étage on peut voir le rez de chaussée d'où partent 2 escaliers qui accèdent à tous les niveaux. De superbes vitraux couronnent le tout et baignent l'intérieur de l'édifice de couleurs chatoyantes. Plan: P 1

● Le **Rez de chaussée** ressemble à une fourmillière dans laquelle "on a tiré un coup de pied", car les sonneries de cors et la clameur du combat retentissent dans le lointain...
L'apparition des Northmens jettera la panique chez les Easterlings (une belle mêlée en perspective *par Crom!*). La sorcière, elle, est avertie de ce qui se passe dès que les aventuriers pénètrent au Rez de Chaussée. Plan: P 2

● Le **premier étage**, où se tenaient une cinquantaine de gardes, se vide très vite pour faire face à l'attaque.

Cependant... se mêlent à la mêlée trois Magiciens... Nasso et ses deux congénères sont les assistants de la sorcière et doivent régler la situation; car, celle-ci a fort à faire avec la vigueur des Nains et doit redoubler d'efforts, tant leur résistance mentale est grande... (normal, plus c'est épais et moins ça pénètre...)
- Nasso est du 8ème Niveau et ses acolytes du 6ème -
Ils possèdent 6 listes de Magie.

● Le **premier** et le **deuxième étages** sont donc vides après la descente des gardes et des 3 Magiciens.

● Le **troisième étage** est défendu par 4 serviteurs de la Sorcière. Ils barreront le passage et tenteront de retarder les assaillants.



● **La chambre du Roi**: Repaire de la Sorcière: la chambre du Roi a été piégée. Plan: P 3

On ne peut pénétrer dans le clocheton que par le passage A, à moins que l'on ait envie de faire une escalade de 20 mètres sans aucune aspérité pour s'accrocher...
Le passage secret est gardé par une rune qui paralysera l'imprudent qui toucherait la porte sans prendre garde *(Sort niveau 20 pour la résistance).*

● Si l'on monte sur la **terrasse** (Plan: P 4) l'on découvrira une scène époustouflante, heureuse ou tragique, selon le déroulement de la bataille.
Au-dessus, le clocheton est entouré de volutes fuligineuses.

Si les aventuriers écoutent attentivement, ils entendront au-dessus d'une une voix croâssante prononçant des syllabes qu'aucune gorge humaine ne pourrait prononcer (Ash Nazg... !!).
Au moment où les aventuriers arrivent sur la terrasse, la sorcière n'a plus que 25 % de ses points de Pouvoir et ne maintient plus son aspect humain [je vois d'ici les froncements de sourcils de ceux qui n'ont pas encore lu les caractéristiques de la Sorcière...].

Les aventuriers doivent se débrouiller pour arriver jusqu'à elle.

Celle-ci, si elle ne peut plus maintenir la pression sur les esprits nains, tentera de s'échapper.

Pour ce faire, elle paralysera un aventurier et se téléportera dans la cour du château. Un quadrige, environné de flammes et tiré par des chevaux noirs, surgira alors dans la cour au grand galop et stoppera devant elle.

Les hommes terrifiés verront l'attelage infernal repartir dans un grondement de tonnerre, foulant au sol amis et ennemis.

Cette apparition peut provoquer un curieux effet sur tous les combattants; car, à l'immanquable panique se répandant dans les deux camps, il apparaitra que les Easterlings n'avaient jamais vu la Sorcière sous sa véritable forme).



ANNEXE "B" : LA POURSUITE

Si les aventuriers parcourent la ville, pour recueillir des nouvelles (ne pas oublier que Easterlings et Northmen s'affrontent en un corps à corps sans merci), on leur dira que le char s'est dirigé droit vers l'éperon rocheux du Nord-Est, "*franchissant obstacles et rivières comme s'ils n'existaient pas*".

D'autres affirment en plus que dix grands cavaliers noirs* l'attendaient de l'autre côté de la rivière: "*Oui, monseigneur, comme j'vous l'dis! dix grands cavaliers en grands arrois, jûchés sur des montures qui sont ben deux fois plus grandes que la vôt'!*".

Et, en effet, si dans la demi-heure qui suit la tragique disparition de leur compagnon, les aventuriers gagnent un point géographique élevé, ils pourront voir dans le lointain un nuage de flammes et de poussière avec, semble-t-il, des silhouettes caracolant autour.

Si, d'une manière ou d'une autre, les aventuriers poursuivent les fuyards, ils s'apercevront que ceux-ci se dirigent droit vers les Monts de Fer - entendu que chaque heure qui passe, refroidit d'autant la piste: un ranger peut alors se révéler indispensable -.



Le M.J. peut rallonger ou raccourcir le moment de la poursuite, tout dépend du contexte...

On peut imaginer que la sorcière a repéré les poursuivants - si ceux-ci n'ont pas pris les précautions élémentaires -, et décidé de leur jouer un tour à sa façon (embuscade soigneusement préparée par les sbires de la sorcière). Il sera certainement très désagréable aux joueurs, chevauchant au fond d'une combe, de se voir cernés par des cavaliers qui font le double de leur taille...!

D'un autre côté, une poursuite dans la plaine avec les aventuriers tâlonnant les fuyards, a un côté "John WAYNE" très séduisant.

*Pour les caractéristiques des cavaliers noirs, cf. page 54.

ANNEXE "C" : "NAHALD KUDAN"

Le ciel est strié de rouge. Seul, le galop de vos chevaux perturbe le silence de la plaine. La Nature, elle-même, semble attendre un signe ne sachant vers qui pencher.

Alors que les aventuriers s'approchent des collines, des nuées recouvrent soudain le ciel et assombrissent l'horizon. En moins d'une heure, un blizzard s'est abattu sur le pays, plongeant bêtes et hommes dans un univers de tourbillons de neige et où aux hurlements du vent ne répondent en écho que les craquements sinistres des sapins.

La vision est réduite à quelques mètres au plus et rend ardue la tâche d'un Ranger (Malus de -50 à "Tracking").

Mais la tempête elle-même est un renseignement précieux pour le joueur judicieux. En effet, plus le groupe se dirige vers NAHALD KUDAN et plus la tempête s'intensifie pour atteindre un des summums du genre dans la vallée elle-même (Malus de -70 à "*Tracking*"): vision réduite à zéro, le fracas du vent oblige les aventuriers à hurler dans l'oreille du voisin pour communiquer, et chaque mètre est un véritable calvaire pour les montures et les hommes.

Seul, un elfe peut ne pas être trop ennuyé par tout cela; et une aide magique quelconque sera certainement la bienvenue.

Les chances de se perdre sont grandes et il est bien évident que si un aventurier s'éloigne du groupe, il risquera de perdre de vue ses compagnons.

Le froid est intense. Si un aventurier s'arrête de marcher, il commencera à geler sur place etc... (conférer Jack LONDON : 'L'appel de la forêt" !).



LA NAN MORSEREG :

Dans la vallée, se trouvent les restes d'un village. Les joueurs pourront y trouver un refuge convenable et surtout plus silencieux...

Il y a une vingtaine de ruines disposées en arc de cercle.
Pour le malheur des aventuriers, l'une d'entre elles est hantée par un fantôme. Gardien des lieux, placé là pour la malédiction des êtres humains. Ultime cadeau des êtres maléfiques qui ont autrefois habité l'endroit. (Cf:Caractéristiques à la fin du Module - Bien lire la description du fantôme).



Le fantôme est un aventurier qui avait reçu l'ordre d'attendre ses amis. Il est mort en les guettant vainement, victime des anciens adorateurs de Sauron. Il ressemble à un être humain éthéré.

Il s'approchera des aventuriers et leur demandera où sont passés ses amis:
- si les aventuriers attaquent, il attaquera.
- s'ils répondent évasivement, il s'énervera et attaquera aussi.
- si on lui dit qu'ils sont partis ou qu'ils ont disparus, il cherchera à savoir si les aventuriers y sont pour quelque chose...

Au M.J. de moduler comme il l'entend. Mais ne pas oublier que, dans tous les cas, le fantôme draine trois points de constitution par tour, si les aventuriers sont à moins de 3 m de lui.
- Une tentative d'exorcisme le fait attaquer immédiatement avec, comme première victime, l'exorciste lui-même.

La discussion avec le fantome peut apporter des renseignements (un maximum de deux renseignements):

(1) Les aventuriers sont bel et bien dans une vallée maudite où ont habités des êtres humains appelés "Les MAEGHIRRIMS".

(2) Leur repaire se situe sur une montagne. On ne peut y accéder qu'en prenant un sentier marqué par cinq monolithes et au pied duquel jaillit une source.

(3) Un "être de feu" est entré dans la vallée, mais le fantôme s'est caché de peur d'être découvert.

(4) Il y a des immortels dans la vallée, là où la neige ne tombe pas. Mais il ne peut pas les approcher. *
*M.J. : Ils sont enterrés près des cinq monolithes qui bornent le début du chemin pour Nahald Kudan.
Pour le renseignement, un Barde peut se souvenir du poème ci-dessous. Pour cela, *jet sous l'intelligence.* ●

".... *J'avais cinq bons amis,*
Immortels nous étions,
Ayant vécu neuf fois neuf vies,
Tout l'Endor nous connaissions.

Un triste jour,
Dans la vallée sombre
Où ne se lève nul matin,
Où le jour n'est qu'une ombre
La peur, pour la première fois, me tînt.

A notre Compagnie
Dans une vallée sombre
Où ne se lève nul matin,
Où le jour n'est qu'une ombre,
Je ne sais ce qu'il advînt

Mais loin des êtres humains
Dans une vallée sombre
Où ne se lève nul matin,
Où le jour n'est qu'une ombre,
Reposent sous la glace
Leurs cinq têtes blondes...."

Si tout se passe bien avec le fantôme, les aventuriers ne courent plus de danger dans le village lui-même (excepté, bien sûr, la tourmente qui fait rage dehors)..

Le Village

Tout y est gelé, tourmenté, abandonné des dieux.
Les renseignements, donnés par le fantôme.
(2) et (4) sont destinés à permettre aux joueurs de trouver la route de Nahald Kudan.
(1) permet aux joueurs de savoir où ils sont.
(3) indique que la sorcière est bien là.

Les joueurs peuvent avoir appris le nom réel des occupants de la région. Ils peuvent donc être amenés à se poser un certain nombre de questions (Le M.J. aussi d'ailleurs !).



Voici donc l'histoire des MAEGHIRRIMS

Il y a fort longtemps, près de 14 siècles maintenant, vivaient dans la région dix shamans. Serviteurs de Sauron, ces dix Northmen développaient la Religion Noire et déployaient toute leur puissance pour attirer et convertir tous les êtres susceptibles d'aider leur sinistre Maître dans la tâche à laquelle il s'était attelé: l'invasion progressive mais inéluctable de la Terre du Milieu.

A certains, ils promettaient le Pouvoir des Arcanes; à d'autres, la puissance temporelle et à la multitude ... la vie éternelle !

Ces serviteurs se faisant appeler "MAEGHIRRIMS" ("les Seigneurs clairvoyants") avaient accumulé dans la Nan Morsereg, un savoir aussi puissant qu'impie.

Et, sous la direction d'Orduclax Le Tar-Maeghir ou Maître incontesté du Culte de la Longue Nuit (c'est ainsi qu'ils nommaient leur Confrérie), Nahald Kûdan était devenu le premier sanctuaire du culte noir dédié à Sauron et à Morgoth Bauglir.

Ils furent les investigateurs secrets de bien des troubles: enlèvements sauvages et autres crimes atroces semant la panique dans tout le Rhovanion. Et, bien que pourchassés, les Maeghirrims eurent toujours le dernier mot jusqu'au jour où même leur sorcellerie ne leur permit plus d'approcher les êtres humains sans provoquer l'effroi et la terreur.

Délaissés par leurs serviteurs humains, les Maeghirrims abandonnèrent leurs habitations et s'enfermèrent dans le Temple creusé dans la montagne.Les sages n'entendirent plus parler d'eux. Il y eut bien quelques histoires d'étrangers disparaissant dans les parages, mais de toute façon, ce n'était que des étrangers et il fallait être fou pour aller là-bas dans ces lieux hantés."



Voici donc tout ce que peuvent savoir les aventuriers. Mais, pour le M.J., c'est autre chose...

✪ Pour les M.J. ✪

Voilà la suite de l'histoire et les implications qui en découlent...

Lorsque les Maeghirrims obtinrent la "vie éternelle" tant attendue, ils réclamèrent à Sauron leur Seigneur et Maître, un moyen de perdurer au-delà des siècles... car même les morts-vivants ont une fin !

L'histoire ne décrit pas les atrocités et les rites impies auxquels s'adonnèrent ces êtres maléfiques; mais toujours est-il qu'ORDUCLAX obtint un résultat. Sauron dans son infinie bonté, accepta de déployer sa puissance et accéda à la demande de ses adorateurs.

Il ouvrit un passage entre les Terres du Milieu et l'univers qui existe au Sud du pays d'Aman, les terres sombres et désolées d'Avathar.

Mais, la puissance de Sauron si grande soit-elle, ne pouvait maintenir en permanence le lien entre ces deux mondes. Aussi procéda-t-il de la façon suivante:

Un maître du culte des Ténèbres pourrait venir accomplir la fin du rituel permettant la matérialisation et l'ouverture de la porte, au prix d'une grande dépense de pouvoir, bien sûr. La puissance émanant des Terres d'Avathar ainsi libérée, donnerait l'énergie nécessaire aux

Maeghirrims pour se revitaliser. En échange de quoi, ils devraient obligatoirement répondre à l'appel du culte et lui obéir.

Cependant, la malice de ces êtres est tellement grande que, même, les Maîtres du culte hésitent à faire appel à ces puissances car pour peu que l'ordre soit mal formulé, les Maeghirrims n'ont aucun scrupule à interpréter à leur manière les paroles de l'invocateur.

Ainsi donc, les Maeghirrims devraient attendre le bon vouloir des prêtres?... Non !

Car, il existe une date pendant laquelle les conjonctions astrales et les puissances des ténèbres sont étroitement liées. La manifestation magique résultant de cette conjonction, permettrait l'installation définitive de la porte; tout est autant qu'un Maître soit là pour accomplir les rites au moment crucial. Dans le cas contraire, il faudrait alors attendre plusieurs dizaines de millénaires avant de pouvoir détruire le passage !

Et même, les Valars ne savent pas ce qui pourrait émerger par cette porte donnant sur des terres où la lumière n'est jamais venue et où Illuvatar lui même n'a jamais posé les yeux.
Le seul à y être allé fut Morgoth pour y chercher Ungoliant; et encore n'y pénétra-t-il pas profondément...

Un tel cadeau fait aux Maeghirrims assurerait au Grand maître du Culte un pacte temporairement intransgressible, sauf si une parole malheureuse...



Tout cela, la sorcière le sait; et elle sait aussi que la date approche

Voyant que tout est perdu et que Sauron ne lui pardonnera pas d'avoir échouée, la sorcière est décidée à tenter le tout pour le tout et à donner les pleins pouvoirs aux Maeghirrims.

Le rite d'ouverture demande le sacrifice d'un être humain brûlé par l'esprit d'un Roi (car la symbolique demande une destruction: symbole du Chaos et des Ténèbres, mais aussi la destruction du symbole de l'Ordre - en l'occurence une tête couronnée -), la sorcière entend immoler le compagnon des aventuriers sur l'autel dédié à Sauron en se consumant avec l'âme de Dain qu'elle tient enfermée dans la Sarn Feanaur !!

En effet, la Sarn Feanaur est une boule de cristal construite par les Elfes Noirs durant le second Age et permettant la capture d'une âme. C'est la séparation de l'âme du corps qui fit hurler Dain (le brouillard dissimulant l'opération). La sorcière peut lancer une âme emprisonnée comme une boule de feu qui réduira en cendres la pauvre victime, détruisant l'âme de Dain par la même occasion.

Cependant si la boule est éloignée de la sorcière, l'âme sera libérée et réintègrera le corps de Dain... (Imaginez la tête de ce dernier en se réveillant dans un tombeau...!).

Le M.J. peut maintenant mesurer l'abysse qui menace les pauvres personnages... Car pour empêcher la sorcière de commettre l'irréparable, il faudrait encore pouvoir l'approcher à temps; et elle ne manque pas de protections magiques et physiques.

N.B. : La puissance de la boule de feu est égale au nombre de niveau de l'âme du personnage emprisonné.En l'occurence, Dain est du 25ème niveau environ.

Le temps perdu entre l'arrivée de la sorcière dans la vallée et l'arrivée des aventuriers pèsera lourd dans la balance.

Il faut se rappeler que la sorcière n'a eu aucun mal à arriver jusqu'à Nahald Kudan, alors que les aventuriers...

Si les joueurs ont fait leur possible, soyez magnanimes et permettez que le jour où arrive les aventuriers corresponde avec la date fatidique.

L'animist - s'il y en a un dans le groupe - peut avoir un songe envoyé par un de ses maîtres (celui auquel il s'est dédié) et qui laissera entrevoir le péril qui menace la Terres du Milieu [Le nom d'Avathar est connu des Bardes, des Animists et des Magiciens d'un niveau supérieur à 8].

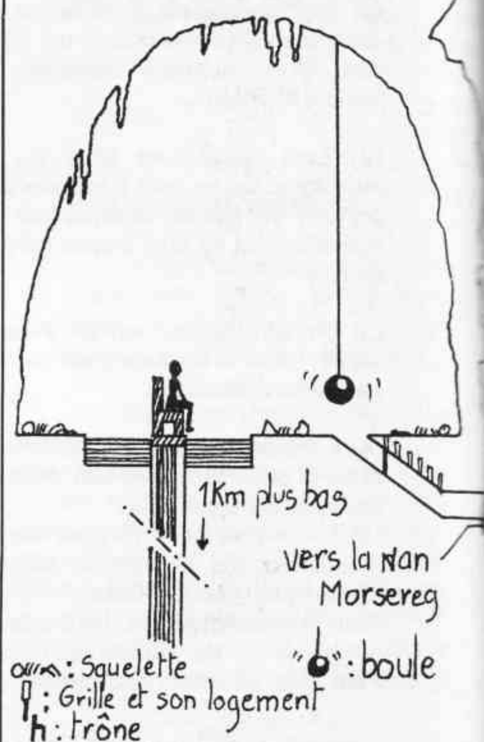


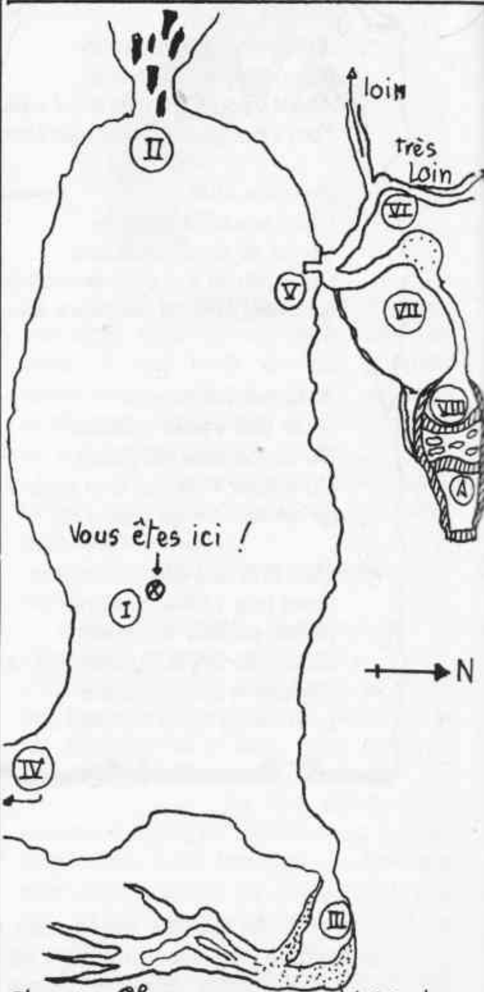
L'animist connaîtra aussi l'histoire d'Ungoliant.

En attendant l'heure propice, la sorcière prépare la Salle Secrète du Temple, aménagée il y a fort longtemps.

En ce qui concerne les Cavaliers Noirs, ils peuvent être disposés selon le bon vouloir duM.J.

De toute façon, on les retrouve dans la scène finale.





Plan intérieur de NAHALD KUDAN

1er NIVEAU

De la **1ère entrée** dans le roc part un long couloir avec, de part et d'autre, une dizaine de cellules. Mais la vétusté des lieux indique que tout a été abandonné depuis longtemps.

La **2ème entrée** est une autre histoire. Le roc qui scellait l'ouverture a été déplacé. On ne peut pénétrer dans le couloir qu'en position accroupie. Un long pan incliné vers le haut court sur une dizaine de mètres environ.

Il y a eu autrefois des grilles, mais elles reposent sur le sol, rouillées et inutiles. Seul, la dernière grille barre le passage. Si on la force (et ce, sans trop de peine) un piège se déclenche, décrochant une boule de pierre suspendue au-dessus de l'ouverture par un câble.

Cette boule dévale la pente et en épouse, à peu près, la grandeur. La boule dévalera de plus en plu vite et délivrera un "crushing blow" critique: **A** pour les deux premiers mètres puis **B** pour les deux autres mètres ... jusqu'à **E** aux 9ème et 10ème mètres.

On peut freiner la boule en glissant un obstacle entre elle et la paroi, permettant une fuite précipitée des aventuriers. La boule peut être, à discrétion de l'arbitre, enduite d'un poison de contact ou pas.

D'autre part, si la boule heurte un personnage, cela sera un obstacle suffisant pour la stopper.

Au bout du tunnel, on arrive dans l'ancien Temple des Maeghirrims, tel qu'il existait 15 siècles plus tôt. Il y a une salle ronde possédant à son extrémité une grande piscine avec, en son centre, un trône.

La piscine, profonde de deux mètres, est remplie d'une eau stagnante, ressemblant en fait plus à une fondrière qu'à autre chose (absorber cette eau peut empoisonner violemment quelqu'un). La moisissure recouvre quasiment toute la salle.

Tout y est humide, sale et abandonné. A part quatre squelettes d'aventuriers (les amis du fantôme), seule une chose peut attirer l'attention des aventuriers: **le trône**.



Celui-ci est au milieu de la piscine sur un socle juste assez grand pour le soutenir. Sur ce trône en pierre, un squelette (le cinquième ami !) encore habillé de lambeaux de vêtements, avec un sac posé sur le côté droit du trône. Le squelette à les deux mains posées sur les accoudoirs.

Dans le sac, se trouve une fiole... (les joueurs pourront se perdre en conjonctures sur le contenu qui ne contient, en fait que du vin sûri).

Les mains du squelette tiennent deux boules fixées à l'accoudoir du trône:

- Faire pivoter celle de droite déclenche un piège (une lame surgit du siège, transperçant celui qui s'est assis dessus). D'ailleurs, un examen attentif du fond du siège révèlera une fente. Cependant, en raison de l'humidité, le mécanisme est grippé et mettra quelques secondes à se déclencher avec un grincement caractéristique. Seul, un prompt réflexe peut sauver l'infortuné qui risquera de tomber dans la fondrière (Jet sous Dextérité -50).
- La deuxieme boule enclenchera un second mécanisme.... Le trône s'enfoncera dans le sol (dans le socle, puis dans un puits) pour s'arrêter dans une caverne plus bas. La plateforme ne peut contenir que deux ou trois personnes maximums, et au bout d'un certain temps, le boyau va en s'élargissant.

2ème NIVEAU

Nos héros s'enfoncent donc dans les ténèbres d'un monde souterrain. Les parois qui entouraient le trône ont maintenant disparues et un souffle glacial venu d'on ne sait où glace le sang dans leurs veines... et la descente n'en finit pas !

Cependant au bout d'un certain temps qui paraît pour quelques aventuriers une éternité, la plateforme s'immobilise. Les ténèbres sont toujours là, empêchant toute vision.

Partie I :

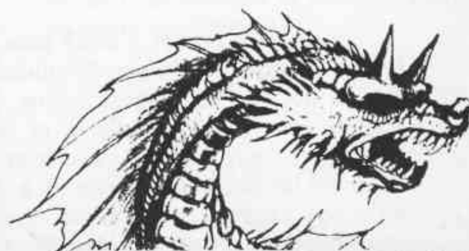
Une fois arrivé en bas, on peut bloquer le trône en enfonçant profondément la boule de l'accoudoir gauche. La plateforme s'est immobilisée sur une petite île qui ne fait pas plus de cinquante mètres de long.

Un esquif partira du ponton au Nord de la caverne et se propulsera vers l'île. Il virera de bord et accostera. Cette barque est de ligne sobre, en métal. A la proue du bateau, une gemme laissera sourdre une petite lueur blanche. Si on l'enlève, le bateau n'avancera plus.

Le fait de monter à bord et de ne pas être un Adorateur du Culte Noir fera changer de couleur la gemme (pourpre violet), le bateau s'immobilisera alors à mi-chemin. Aux joueurs de trouver quelque chose pour avancer sinon...

De plus, le fait que la gemme ait changé de couleur a réveillé le gardien du lac qui n'est autre qu'un gigantesque squelette d'un monstre aquatique (genre celui du Loch Ness).

Les joueurs ont un quart d'heure [temps de jeu] pour rejoindre le ponton. Car, après l'expiration de ce délai, le gardien arrivera par le côté IV et foncera vers nos pauvres héros... L'arrivée du monstre sera précédée à quelques minutes d'intervalle par une légère ondulation répercutée par les parois de la caverne. Les démêlés des joueurs avec le gardien peuvent être véritablement épiques !



Les parties **II**, **III** et **IV** ne sont pas décrites volontairement. Vous pouvez en faire ce que vous voulez pour aider ou handicaper les joueurs. Il en est de même pour la Partie VI qui s'enfonce dans les entrailles de la terre.

Partie V :

C'est un quai. Des marches permettent de monter du bateau sur la terre ferme. Il y a un grand espace; deux tunnels partent de là, l'un vers l'Ouest, l'autre vers le Nord. Celui du Nord est aménagé: des statues aux formes grotesques se dressent de part et d'autre de l'entrée; la roche laisse apparaître des traces de quartz qui reflètent la lumière [s'il y en a une !].

Mais attention ! Sur la paroi Est, un repli rocheux dissimule une fissure qui va en s'élargissant. On peut la repérer si on cherche correctement [au moins cinq à dix minutes. Jet à -30].

Bien que, quelquefois, la progression doive se faire à quatre pattes, cette fissure naturelle permet d'accéder directement à la Salle VIII. Nos aventuriers seront guidés à mi-chemin par un sourd croâssement montant semble-t-il, des entrailles de la terre.

Soudain, pendant la progression, le silence se fait... Une musique étrange, aux notes flûtées s'élève. Unie au début, la mélopée s'accélère et acquiert un rythme saccadé, des tambours s'y mèlent bientôt... Une cacophonie hurlante attaque votre raison ! (si les joueurs ont continué leur progression, ils arrivent au bout du chemin et aperçoivent des lueurs rougeoyantes projetant sur les murs de la caverne, des ombres gesticulantes.)

La fissure se trouve à 30m. au desus du sol et permet à deux ou trois personnes de voir ce qui se passe. Mais que se passe-t-il donc dans cette caverne ? Vous le saurez en lisant la description de la partie VIII.

Partie VII

Pour arriver à cette salle, il faudra d'abord traverser l'inquiétant couloir qui part de l'embarcadère. Ce couloir est haut de plafond et des bas-reliefs aux signes ésotériques décorent les murs de chaque côté. Au bout de 400m., se trouve l'antichambre de la crypte des Maeghirrims.

Cette salle mesure bien cent mètres de circonférence avec dix statues sans visage sur le pourtour. Elle est remplie de coffres débordant de joyaux, d'or et d'argent. Un véritable trésor qui ferait pâlir de jalousie n'importe quel roi. Si un des personnages touche au trésor, le gardien de la salle apparaîtra immédiatement entre les joueurs et le couloir menant en VIII.

Ce gardien se manifestera par un soupir, puis, s'échappant des statues, des lambeaux de fumée s'assembleront. Au bout d'une minute, l'entité gazeuse à la forme vaguement humanoide, glissera vers le plus proche aventurier et l'enserrera dans des anneaux de fumée qui progressivement étoufferont le corps et la gorge de sa victime. La mort par strangulation interviendra au bout d'une minute de ce traitement.



Or, cette monstruosité est preque indestructible... Sauf si on a la présence d'esprit de briser les dix statues. Au bout de la 5ème statue, le gardien lâchera sa victime et attaquera ceux qui détruisent les statues.

Pendant toute l'opération, un petit rire moqueur retentira dans la caverne. Rire qui se transformera en cris et rage si l'on touche aux statues et, en terreur lorsqu'un des aventuriers sera sur le point d'attaquer la dixième. Le gardien, d'une voix suraigue suppliera les aventuriers d'épargner la dernière statue en échange d'un service: celui de neutraliser la protection de la dernière partie du couloir.

Si les aventuriers acceptent, le gardien rentrera dans la dernière statue (qui ressemble étrangement aux Cavaliers Noirs); celle-ci, sans un mot, descendra de son socle et conduira d'une démarche pesante le groupe dans le couloir. Il refusera cependant de faire quoique ce soit d'autre. Les parois de ce couloir sont semblables à du verre de couleur noire. Des formes grises laisseront en paix les aventuriers, si ceux-ci sont avec le gardien. Sinon: au bout d'un moment, les parois sembleront disparaître.

Seuls sur un pont de pierre - le sol du couloir - les personnages découvriront le vide interstellaire, le Noir, le Néant. Un vent se mettra à souffler: des volûtes grises s'assembleront autour d'eux et chercheront à les précipiter dans le vide. Des rires stridents perceront les tympans.

Un magicien peut trouver une parade appropriée, au M.J. de juger. Sinon, pour tous les joueurs: Jet sur la table de résistance (RRT) contre une attaque de niveau 9 avec pour unique bonus celui de l'intuition. Si le jet réussit, le personnage échappe à l'emprise des volûtes et peut agir comme il l'entend.

Sinon il bascule dans le vide et s'il ne se raccroche pas, il disparaît irrémédiablement. Le M.J. peut diminuer ou augmenter le niveau d'attaque s'il estime celui-ci trop ou peu élevé.

Partie VIII : La crypte des Maeghirrims ou la "Maeghgorgrod"

Que les aventuriers arrivent par le Grand couloir ou le chemin secondaire: le spectacle sera le même. Seule exception :si la sorcière sait que quelqu'un arrive, le rajout est écrit en caractère gras dans la description. Ainsi la poursuite touche à sa fin. Devant vous apparaît la crypte des Maeghirrims, caverne aux proportions imposantes abritant les restes d'Orduclax et ses sbires. Tout y est nu et désolé. Le sol de la caverne descend sur les cinquantes premiers mètres. Au bout, une gorge profonde d'une vingtaine de mètres, bordée d'une étrange végétation blanche barre la caverne de part en part.

Une eau croupissante dans le fond, laisse par endroit émerger un fond vaseux d'où émane une odeur nauséabonde (oser pénétrer dans ce cloaque équivaut à se jeter la tête la première dans une fosse septique).

80 mètres plus loin, le sol remonte et les cent derniers mètres sont au même niveau.

La voûte, quant à elle, se perd dans l'obscurité (d'une hauteur de 100m environ).

Le fond de la caverne est flanquée de deux promontoires rocheux haut d'une dizaine de mètres. Ces détails géographiques une fois précisés, passons à ce qui se déroule.

Lueurs rouges à l'entrée de la caverne, la scène qui se passe en (A) se précisera au fur et à mesure de la progression. Partout sur le sol, des langues de feu verts et jaunes parcourent la caverne (Hit critique A automatique).

La sorcière qui se tient tournée vers le fond de la caverne, semble y être insensible; devant elle (et donc dissimulée aux regards des aventuriers) se trouve la Sarn Féanaur mise sur un piedestal. Sa lumière rouge sang éclabousse les parois tout autour et d'étranges ombres se trémoussent au rythme d'une musique aux accords étranges. A quelques mètres de là, suspendu entre ciel et terre, au dessus de 10 monolithes noirs, par deux chaines qui le retiennent aux poignets: votre compagnon ! La façon dont il se tortille indique qu'il est encore vivant.

Dans le cas où la sorcière sait que des intrus approchent, elle fait apparaitre une gigantesque barrière de feu (Cf. les pointillés sur la carte dans la salle VIII), d'un niveau de Magie égal à 20 (pour le Jet de résistance).

Barrant le chemin entre la sorcière et vous, se trouvent dix Cavaliers Noirs. [Lire leurs caractéristiques pour comprendre leur apparente immortalité...] Maintenant, si rien ne vient troubler la cérémonie (ce que je ne souhaite pas aux joueurs...), les choses se dérouleront de la façon suivante.

Après que la musique soit montée en un crescendo assourdissant, le silence retombe brusquement. Seul le ronflement des langues de feu et le possible combat d'arrière-garde que livrent les sbires de la sorcière perturbent l'ambiance nouvellement installée.

Alors... la sorcière commence la dernière phase de l'invocation. Scandant des syllabes roulantes et sifflantes, la magicienne couvre du regard la Sarn Feanaur; la pierre s'est mise à pulser lentement, puis de plus en plus rapidement, soudain... une boule de feu jaillit de la pierre ! et embrase votre ami... deux hurlements retentissent et se mêlent: celui de votre camarade et celui de l'âme anéantie à tout jamais de Dain !

La torche humaine brûle en quelques secondes; le corps se détache et tombe au milieu des monolithes, des flammes en partent et vont frapper les monolithes, puis une vague de feu s'élance vers le fond de la caverne et monte le long de la paroi en dessinant un gigantesque rectangle. Tout à coup, le rectangle se fend de haut en bas et la paroi s'ouvre en deux. Un éclair s'abat sur les dix monolithes qui deviennent alors transparents; des explosions assourdissantes accompagnent le phénomène; alors lentement... les battants de la paroi s'écartent l'un de l'autre... la sorcière s'effondre tandis qu'une obscurité bondit dans la caverne. Un ouragan se met à souffler, éteigant toutes les flammes. Une tornade digne de celle du Jugement Dernier jette tout le monde à terre. Seuls au milieu de ce chaos, les dix monolithes resplendissent !

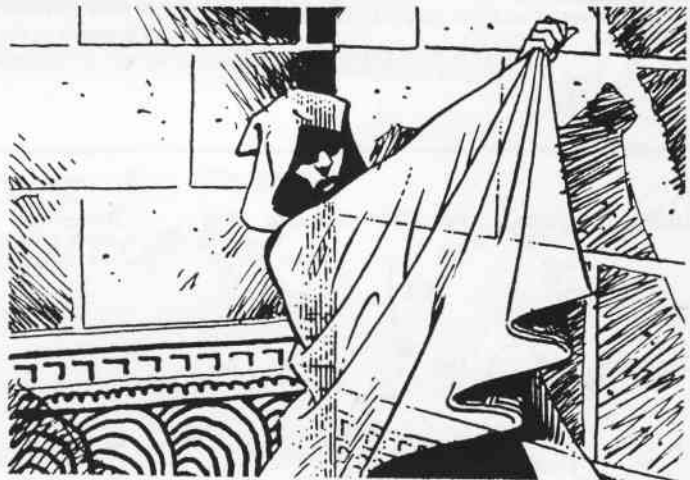
Dans un rire hystérique triomphal, la sorcière hurle : "*Esprit, vous êtes libres !*", oubliant que cette parole malheureuse vient de la condamner. Les dix monolithes explosent en milliers d'étincelles et dix boules blanches traversent l'espace en ricanant pour disparaître dans les sombres Terres d'Avathar.
Au rire triomphal succède un cri de rage car la sorcière vient de s'apercevoir que les Maeghirrims l'ont abandonnés. Le silence s'abat comme une chape de plomb et l'obscurité de la caverne parait lumineuse en comparaison du noir absolu qui émane des Terres d'Avathar. Une voix s'élève:
"*Qu'importe ma mort prochaine quand je sais la vôtre certaine !*"

La sorcière vous défie une dernière fois. La lueur ténue qui filtre de son corps semi-immateriel vous montre un visage sardonique... Car, derrière elle pulse la Terre d'Avathar.

En attendant cela, bien des choses restent à faire, car nul ne sait comment la bataille de Dale s'est conclue. De plus le M.J. possède toute liberté pour modifier le déroulement des évênements. La sorcière peut encore lutter, ou la caverne peut s'écrouler obligeant les aventuriers à retraiter sans savoir si la porte est toujours là.



Vous aurez remarqué que ce module se divise en deux parties. Vous pouvez y inclure les incidents de votre choix. La sorcière peut être un ennemi déja connu des joueurs. L'aventurier prisonnier peut, en cours de partie s'échapper. Il informera ses compagnons des plans de la sorcière (celle ci aura trouvé une autre victime pour le sacrifice). Les possibilités sont grandes.



● Dernières précisions : ●

Si les joueurs ont interrompu le sacrifice :
- **avant** la boule de feu, la sorcière essaiera de les neutraliser pour achever l'invocation.
- **après** la boule de feu, il est trop tard. Sauf si, entre le départ de la boule et son impact (soit 2 secondes), le prisonnier quitte sa position.

Si le sacrifice a lieu, tout commence, car libérés de leur obligation par une parole malheureuse: "Vous êtes libres !", les Maeghirrims ne sont pas partis pour toujours. Vous entendrez parlez d'eux !

Enfin ne pas oublier que:

Même la disparition de Sauron n'annule pas la présence de la porte. Une fois le passage créé, la Magie des Terres d'Avathar et la conjonction astrale favorable maintiennent désormais le contact entre les deux Mondes.

♦ Philippe ROCHARD ♦

CARACTERISTIQUES de la Sorcière

Cette puissante magicienne qui se fait appeler "la Sorcière" est un des Maîtres de l'Ordre Noir. Personne dans le 3ème Age ne connait son nom, hormis son Seigneur Sauron de Mordor. Lorsqu'elle était jeune et encore humaine, au 2ème Age, on l'appelait Ainamarth ("destin béni"!) car, fille d'un noble seigneur d'Arnor, elle semblait vouée à une existance heureuse. Cependant, étant d'une telle beauté et d'une très grande fierté, Ainamarth voulut à tout prix garder l'éclat de la jeunesse. Les envoyés de Sauron surent la convaincre...

Ayant renié ses origines, Ainamarth travailla pour le seigneur Ténébreux et s'enfonça définitivement dans le Mal. Cependant, avec la guerre de la dernière Alliance, elle s'échappa de l'Arnor où la police secrète du roi Elendil la soupçonnait depuis longtemps. Elle passa secrètement la trouée de Rohan et s'en fut rejoindre son maître dans l'Est. Là, elle grandit en pouvoir et joua un rôle similaire à la "Bouche de Sauron" vis-à-vis des peuples de l'Est.

Restée dans l'Est alors que Sauron repartait vers l'Ouest, Ainamarth lutta contre l'influence d'Allatar et Pallando (les mages bleus) et Curufin (Saruman), les envoyés des Valars. Sauron ne la rappela que vers l'an 3000 pour préparer l'assaut final sur le Rhovanion.

Ainamarth ne peut maintenir son apparence qu'à grand renfort de sortilèges. Si elle tombe à 50 % de ses points de pouvoir : elle commencera par "perdre consistance"; et à 25 % elle apparaîtra sous sa véritable apparence "un Wraith" (similaire aux Nazguls, en plus faible cependant). Elle n'a pas les handicaps des Nazguls, mais elle n'a pas leurs défenses non plus. Cependant, la voir sous son aspect de Wraith oblige ses adversaires à effectuer un jet de résistance Niveau 7 ou à être paralysés d'effroi !

Les Cavaliers Noirs

Les Cavaliers noirs apparaissent comme des chevaliers armés de pied en cap, avec un heaume dissimulant leur visage. Ces armures ne sont en fait que des coquilles vides. Manifestations du gardien de l'antichambre des Maeghirrims, les Cavaliers ne peuvent être définitivement éliminés que lorsque les statues de l'antichambre sont elles-mêmes détruites. Sinon, le Cavalier Noir tué réapparait la nuit suivante dans la Salle des dix statues.

Les Cavaliers Noirs combattent comme des êtres humains. Ils sont évidemment muets. Seul un coup porté à la tête est efficace contre "ces boîtes de conserves". Ils s'effondrent alors par terre dans un grand bruit de ferraille. Ils sont invulnérables à la Magie, à l'eau, et ne peuvent se "regrouper" s'ils perdent un bras ou une jambe. La Sorcière peut "voir" à distance par leur intermédiaire.

Le Fantôme

Les fantômes apparaissent comme des êtres éthérés, ressentant les mêmes sentiments qu'ils avaient de leur vivant. (Ils ne sont donc pas forcément mauvais). Ils sont indétectables, excepté s'ils en décident autrement. Seul un sortilège puissant peut les détecter.

Ce fantôme, en particulier, n'est ni bon ni mauvais. On peut essayer de le faire "rentrer dans son monde" de lui-même. (Mais ce sera difficile !) Celui-ci ne sait même pas qu'il est mort depuis longtemps (s'il l'apprend, il ne le croira pas). En résumé, le fantôme est un être assez complexe [pour une plus ample description : cf. "Dagorlad and the Dead Marshes" p. 10 (I.C.E.)



Nasso et ses deux Compagnons :

Nasso est l'assistant d'Ainamarth la Sorcière. Il connaît la nature véritable de celle-ci (Wraith) et ambitionne de devenir aussi puissant qu'elle (Hé oui, encore un !) Les autres sont deux adjoints sans importance.

Le gardien du Lac :

Ce gigantesque squelette se comporte comme tous les monstres de son style, avec une préférence marquée pour la noyade, brisures et autres amusements innocents (couché Médor!).

Nom	Niveau	Pts de vie	Armure	DB	Bouclier	Melée	Missile	Remarques
Ainamarth	40	130	---	40	---	120 Dague	---	Diadème PPx3 = 360. Posède tous les sorts "Liste de Mage". Pour Rolemaster choisissez. Int: 101, For: 80, Agil: 100, Const:75, Intui: 90, Appar: 102, Présence 100. "Sorts de Bases": +80/OB.
Cavaliers Noirs	12	Special	Plaques	---	oui 25	120 Batarde	110 Arc	For: 100. +20 RR
Nasso	8	80	---	10	---	40 Dague	---	Magicien Easterling. PP: 24.
Congénères	6	60	---	---	---	30 Dague	---	Magiciens Easterlings. 18 PP
Fantome	7	100	---	30	---	Special	---	Mort vivant. Const: 3
Gardien du lac	15	300	---	---	---	150 Morsure	---	Mort vivant. Int: 0



N°1 : Une cité d'amazones - les jeux de science-fiction. *Scé :* Appel de Cthulhu - Rêve de Dragon.



N°4 : La quête du Graal : une mini-campagne pour Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer - Cry Havoc et compagnie.



N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé :* AD-&D, RuneQuest, Star Wars.



N°2 : Tout sur JRTM et les super-vilains - AD&D : on y revient toujours. *Scé :* AD&D - Cthulhu.



N°5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR - jeu en encart. *Scé :* RuneQuest, Warhammer Battle.



N°8 : Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé :* AD-&D - Cthulhu.



N°3 : Un numéro spécial voleurs ! Leurs organisations, leurs méthodes et deux scénarios.



N°6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok - le pick-pocket - ambiance dans Cthulhu. *Scé:* Cthulhu, James Bond, AD&D.



N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages. *Scé :* JB 007 - Maléfices

COMMANDEZ LES NUMEROS QUI VOUS MANQUENT ! 25F PAR EXEMPLAIRE



ABONNEMENT 6 NUMEROS
125 FF
ABONNEMENT 12 NUMEROS
225FF

Superbe reliure GRAAL
60FF port compris

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

Libellez vos chèques à l'ordre de : SOCOMER 35 rue Simart, 75018 Paris. Pour l'étranger, nous contacter.

Comment faire éditer votre scénario par



Les critères détaillés dans cet article suivent le règlement officiel d' Iron Crown Enterprise. Ils représentent des lignes de conduite à respecter pour tous ceux qui écrivent ou éditent un travail basé sur les ouvrages de Tolkien: "Le Seigneur des Anneaux" et "Bilbo le Hobbit".

Dans quelques cas, I.C.E. a interprété et extrapolé certains points pour aboutir à ses conclusions. Mais cette firme a toujours cherché à respecter l'esprit de Tolkien. Ainsi ses critères ne provoquent jamais de conflits entre les nouvelles publications et l'oeuvre originale de Tolkien.

Les critéres couvrent les sujets suivants

I) COMMENCER LE PROJET
1) Le choix du type de projet
2) Le choix du site géographique
3) Le choix de l'époque

II) METTRE LE PROJET A EXECUTION
4) Le point de vue de l'écrivain
5) L'organisation du projet
6) Le format
7) Traiter le sujet
8) Fournir des informations pour les artistes

III) LA TERRE DU MILIEU
9) Les cultures de la Terre du Milieu
10) Les langues de la Terre du Milieu

IV) POINTS IMPORTANTS
11) Choses à faire et à éviter
12) Utiliser les sources de renseignements

V) LA TRADUCTION EN ANGLAIS

I) COMMENCER LE PROJET

Lisez ces lignes avant d'entreprendre n'importe quel projet susceptible d'être éditer concernant la Terre du Milieu. Si vous avez encore des questions, écrivez à : HEXAGONAL (8 Galerie Montmartre, 75 002 paris), qui vous répondra.

1) Le choix du projet

I.C.E. publie toute une gamme de produits sur le thème de la Terre du Milieu.

a) Les APAJ - Aventure prêtes à jouer. Ces modules comprennent de 2 à 4 aventures très précisément détaillées. Le produit fini ne contient pas d'illustrations en couleur et se limite à 32 pages. Les auteurs doivent possèder une grande connaissance du système de jeu de JRTM ou de Rolemaster. Par contre il n'est pas nécessaire de tout savoir sur la Terre du Milieu puisque les aventures reposent sur une intrigüe et des PNJ.

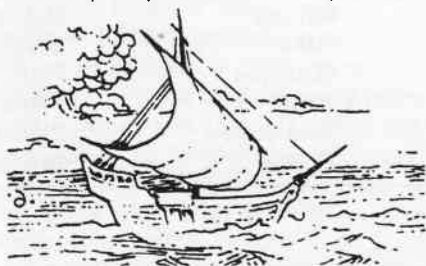
b) Les MATM - Modules d'aventure dans la Terre du Milieu - Ceux-ci ressemblent aux précédents mais contiennent une introduction qui décrit les particularités d'une région. S'il s'agit d'une ville de bonne taille, la description peut occuper 40% à 50% du texte total. Cela établit un équilibre entre l'importance du contexte et l'aventure. Un MATM contient 48 pages dont 8 réservées à du travail graphique comme des dessins ou des cartes, ce que l'on ne trouve pas dans une APAJ.

c) Les MCTM - Modules de campagne dans la Terre du Milieu - Ils s'attachent à présenter une vue globale d'une contrée. Ils comprennent généralement la description d'une région de 50 km2. Un MCTM est essentiellement destiné à détailler une culture ou une société donnée, comme une province, un royaume ou un domaine tribal. Dans un MCTM l'environnement prime sur l'aventure. Ces livrets sont assez longs et contiennent de 56 à 64 pages plus 8 pages de cartes et dessins. Les auteurs doivent possèder :
- une connaissance approfondie de la Terre du Milieu
- une idée très claire de la façon dont se mène une campagne de jeu de rôle.
- une certaine maîtrise des systèmes de jeu de JRTM et de Rolemaster.

d) Les FDTM et les CDTM - Forteresse de la Terre du Milieu et Cités de la Terre du Milieu - Ces produits spécialisés sont des dérivés des MCTM. Ils diffèrent par le fait que chaque publication de cette série ne traite que d'un endroit bien spécifique. Ultra-détaillés, ils couvrent tous les aspects importants de leur sujet. Les auteurs doivent possèder :
- une bonne perception de l'orga-

nisation et de la structure d'une ville ou d'une forteresse (voire des bases en architecture)
- une bonne habitude des systèmes de jeu de JRTM et de Rolemaster
- une grande culture sur l'univers de la Terre du Milieu.

e) LES SUPPLEMENTS (règles de jeu, personnages, extensions...). Ces travaux demandent une connaissance exceptionnelle :
- de la mythologie de la Terre du Milieu
- des personnages et personnalités (Lords of Middle Earth)
- des systèmes de jeu (Rolemaster Companion)
Par conséquent, I.C.E. étudie et avec beaucoup de précautions ces produits.



2) Le choix du site géographique

Lorsqu'il sélectionne une région de la Terre du Milieu, l'auteur doit essayer de choisir un lieu reconnaissable par le consommateur. Se baser sur une contrée déjà détaillée dans les romans serait parfait bien que de tels endroits n'existent qu'en nombres limités. Le second meilleur choix est une zone située à l'interieur ou à proximité d'une région déja présentée dans une publication d'I.C.E. Par exemple l'orsqu'il sélectionera une ville pour un MATM, l'auteur pourra choisir une cité qui fut souvent mentionnée (et peut être même un peu décrite) dans un MCTM précedemment publié.

En régle générale: "*moins le cadre de l'aventure est reconnaissable moins les chances de publication sont grandes*". Ecrivez sur des lieux qui intriguent et qui incitent les gens à les découvrir.

Choisir un endroit interessant semble aussi important que sélectionner une localité reconnaissable. Ainsi le cadre devra toujours fournir un objectif et devra se rattacher à un thème que des joueurs de Jeux de Role apprécient. Ce devra être un environnement propice à l'action et aux intrigues.

De plus le site devrait toujours comporter des caractéristiques uniques qui le différencient d'autres lieux fantastiques.

3) Le choix de l'époque

Chaque produit de la gamme se déroule dans la deuxième moitié du Troisième Age (1409 - 3021) ou tout au début du Quatrième Age. De plus, la période de la guerre de l'Anneau (3018 - 3019) ainsi que ses conséquences sur la région présentée sont systématiquement traitées.

Les auteurs doivent surtout se concentrer sur les années 1640 du Troisième Age. Ils doivent aussi décrire ce qui se passe de 3018 à 3019 et au commencement du Quatrième Age dans les lieux qu'ils ont sélectionnés.

Cependant, les aventures doivent être écrites indépendemment du cadre temporel. Elles doivent posséder suffisament de flexibilité pour ne pas venir dépendantes d'évènements historiques. Les auteur de MATM et de MCTM doivent éviter, lorsque cela est possible, de surcharger leurs travaux de dates précises. Il demeure préférable de fournir une vue historique globale qui couvrira tous les détails de la chronologie. Enfin les suggestions d'aventures des dernières pages doivent concerner une grande variété d'époques.



II) METTRE LE PROJET A EXECUTION

Les auteurs de jeux de rôle ne gagnent pas leur vie seulement en écrivant. Il s'avère donc difficile pour eux de mener un projet de bout en bout sans s'arrêter. I.C.E. comprend cela, c'est pourquoi la firme laisse aux auteurs le soin de préciser la date de remise du projet définitif sur le contrat. Rappelons que cette entreprise choisit de publier les meilleurs produits selon la méthode suivante : "Premier (bon projet) reçu, premier édité".

4) Le point de vue de l'écrivain

Bien que chaque travail sur la Terre du Milieu soit un amalgame de données directement issues des récits de Tolkien et d'extrapolations développées par l'auteur, le tout doit être homogène. Utilisez un ton officiel. Le chroniqueur doit présenter ses recherches comme des faits réels et historiques. Un ton spéculatif ne devrait être employé que pour discuter de mythes, de légendes ou de mystères. Préferez également les formes actives aux formes passives. Par exemple dites : "Ils ont vaincu l'ennemi" et non "L'ennemi fut vaincu". Ce principe reste important si l'on veut maintenir l'attention du lecteur. Des formules tel que "avait été" ou "aurait été" prouvent que le texte mérite d'être réécrit.

5) L'organisation du projet

Organisez votre travail à l'aide de sections, de sous sections et de paragraphes. Commencez par des introductions claires qui exposent rapidement une vue générale du sujet traité. Passez du général au particulier, du naturel à l'artificiel, du permanent au temporaire. Débutez par les éléments fondamentaux, finissez par les points de détail.

Après l'introduction, le travail doit s'ouvrir sur le plus général (le terrain) pour s'achever par le plus spécifique (les aventures). Les tables d'explication et les tableaux sont habituellement rassemblés dans le chapitre des références situé à la fin du livret.

6) La forme du texte

Il est important de rester constant et consistant dans ses écrits, et tout particulièrement dans les descriptions.

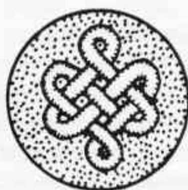
7) Traiter le sujet

La façon d'aborder un thème dépend du type de produit. Néanmoins, la liste suivante aidera les auteurs à se rappeler les points essentiels nécessaires à leurs travaux. Cette liste s'applique surtout aux MCTM.

a) Introduction
b) Présentation générale
c) Historique
d) L'environement
e) La flore et la faune
f) Les cultres (cultures indigènes, les langues, les arts ...)
g) Les conditions économiques (les moyens de transport, la monnaie, les prix ...)
h) Les organisations politiques (alliances et interactions).
i) Les armées et les structures militaires.
j) Les lieux importants.
k) Les personnages principaux (PNJ).
l) Les aventures.
m) Les tables (de rencontre, de PNJ, de créatures, de végétation ...)
n) Index.

8) Fournir des informations pour les artistes.

Les auteurs doivent fournir à I.C.E. toutes les informations nécessaires a la réalisation de dessins et de travaux graphiques. Le texte doit être suffisamment clair pour suggerer une image précise des gens, des créatures et des lieux sans aucune aide visuelle. Cependant, l'auteur doit faire les croquis des détails particuliers qu'il souhaite voir figurer parmi les illustrations. Quelques soient ses talents d'artiste, il doit dessiner les cartes ou les plans généraux dont parle son travail. Vérifiez bien que les dessins comportent des légendes et qu'ils ne soient pas en contradiction avec les textes.



9) Les cultures de la Terre du Milieu

Race	*Culture de base*	*Langage de base*	*Sructure*
Sinda	Irlandaise	Gallois	Bilatérale
Noldo	Irlandaise	Finnois	Patriarcale
Vanya	Irlandaise	Finnois	Patriarcale
Elfes Silvain	Germano-celtique	Gallois	Bilatérale
Khazad	Iselandaise	Norois (vieux nordique)	Patriarcale
Druadan	Anglaise pré-celtique	Cornois	Matriarcale
Numen	Romaine	Elfe/Hébreu	Patriarcale
Arnorian	Romano-angalise	Elfe/Hébreu	Patriarcale
Gondorian	Française/anglaise	Elfe/Hébreu	Patriarcale
Eriadorian	Bretonne	Breton	Bilatérale
Dulending	Celtique	Celtique	Matriarcale
Wainrider	Ostrogothique	Slave	Patriarcale
Balchoth	Asiatique (centrale)	Altaï que	Patriarcale
Haradan N.	Turque	Turque	Patriarcale
Haradan C.	Berbère	Arabe	Patriarcale
Haradan S.	Centre africaine	Bantou	Matriarcale
Lossoth	Eskimo	Finnois	Matriarcale
Eriad. N.	Balte	Balte	Bilatérale
Rhov. N.	Gothique	Gothique	Patriarcale
Andu. N.	Anglicane	Angle	Patriarcale
Rohirric	Anglo-saxonne	Vieil anglais	Patriarcale
Variag	Mongole	Russe	Matriarcale

III) LA TERRE DU MILIEU

Lorsque vous présentez des races ou des personnages de la Terre du Milieu, vous devez vous souvenir qu'il existe une interaction entre quatre éléments clef :

- La culture
- La langue
- La localisation géographique
- Les caractères physiques

Chaque peuple possède une combinaison unique de ces quatre facteurs.

En utilisant ces éléments, l'auteur peut atteindre les deux objectifs fondamentaux de sa création: **les peuples de la Terre du Milieu doivent être en accord logique les uns avec les autres et suffisamment différents des folklores de notre monde pour ne pas créer des comparaisons différentes.**
Par exemple ne présentez pas une culture crétoise utilisant un langage chinois, possédant le physique des mongols et située dans un jungle *impénétrable. Un tel manque d'imagi*nation serait récompensé par un rapide rejet.

Les *Dulendings, a titre* d'exemple, proviennent d'une création de Tolkien très proche de notre monde. Ils ressemblent aux Celtes. Cependant, Tolkien eut l'idée d'ajouter des caractéristiques physiques différentes. En général, ne choisissez pas des conceptes trop proches de ceux de notre monde.

10) Les langues de la Terre du Milieu

Les différentes langues représentent un élément fondamental de la Terre du Milieu. Après tout, le langage influe sur les modes de pensée et sur les relations entre cultures. Le professeur Tolkien comprit cela mieux que n'importe quel auteur d'histoires fantastiques.
Par conséquent, faites beaucoup d'efforts pour trouver des traductions, des noms et des appellations corrects. Utilisez les annexes des romans ou des dictionnaires pour créer des termes en accord avec le contexte.

Rappelez vous également que les mots de Tolkien possèdent des consonnances claires. Evitez les exercices de vocalise (e.i. phruchlif) et des orthographes qui défient toute prononciation aisée (e.i. mryccyyz). Quand vous utilisez un langage existant pour créer votre vocabulaire (le Gallois par *exemple), transformez l'orthographe* d'origine en une forme plus reconnaissable qui conserve la même sonorité. Ainsi "aventurier" en Gallois se dit "rhyfygwr" mais se prononce "rivigûr". En règle générale, vous pouvez toujours trouver une langue appropriée de notre monde et l'appliquer à la Terre du Milieu. Cependant, prenez soin de transformer suffisamment les mots pour saisir le parfum fantastique particulier des créations de Tolkien.

IV) POINTS IMPORTANTS



11) Choses à faire et à éviter

a) Evitez une terminologie qui comporte un sens non approprié à la Terre du Milieu (e.i. Ninja, Police, Saxophone....)

b) N'utilisez pas des mots à double sens dont la signification contredit le sentiment que vous exprimez (i.e "Bol" le Dragon).

c) N'utilisez pas des termes qui s'associent trop à des concepts spécifiques à notre monde. Par exemple "atheisme" et "agnostique" sont inappropriés car ils se rapportent à des conceptions chrétiennes.

d) Utilisez des expressions subtiles et courtoises pour tout ce qui est lié au sexe. Les prostituées font certainement partie d' Endor , mais appeler les "courtisanes", "dames de la nuit" ou "chanteuses du soir".

e) Ecarter les mots étrangers qui déroutent le lecteur, brisent l'ambiance et que certains auteurs utilisent pour se faire passer pour des linguistes distingués (e.i. "lebensraum", "castle").

f) Evitez l'argo moderne (e.i. "c'est super", "ça marche"...)

g) Faites attention aux termes issus de la technologie (e.i. "ventilateur", "électrique", "radiations" ...)





h) Lorsque vous décrivez la faune et la flore, préférez des appellations originales à des noms qui ramènent le lecteur dans un univers qu'il connait déjà. Ecrivez "chat des montagnes" au lieu de "cougar".

i) Classez à part les textes et les notes qui ne concernent que le Maitre de Jeu.

j) Rappelez vous de mettre une majuscule au noms de races et d'animaux extraordinaires (i.e. Nains, Elfes, Dragons ...)

k) Prenez garde aux adjectifs dont la forme au pluriel est particulière

Singulier	Pluriel
Druadan	Druedain
Dunadan	Dunedain
Adan	Edain
Numenorean	Numenoreans
Arthadan	Arthedain
Gondorien	Gondoriens
Arnorien	Arnoriens
Rohir	Rohirrim
Elda	Eldar
Vanya	Vanyar
Noldo	Noldor
Sinda	Sindar
Teler	Teleri

l) Pour les mots composés, seule la première lettre doit être mise en majuscule en respectant la règle çi dessous.

Ecrivez	N'écrivez pas
Gil-galad	Gil-Galad
Demi-elfe	Demi-Elfe
Roi-sorcier	Roi-Sorcier

Des manquements répétés à cette règle risque de causer un prompt rejet de votre projet.

m) Si vous utilisez la langue elfique, ajoutez un "n" à la fin d'un article qui précède un nom commençant par une voyelle (c'est "i-Naugrim" et "in-Edhil").

n) Enfin, effectuez toujours une relecture approfondie de votre travail avant de l'expédier.



12) Utiliser les romans

Les ouvrages publiés après le *Silmarillion* peuvent contenir quelques informations caduques. Utilisez les donc avec parcimonie. Les *Contes et Légendes Inachevées* sont au contraire d'un grand interêt, ne les ignorez pas.

Prenez soin de lire les produits déja édités par I.C.E. Noter tous les éléments des modules de JRTM qui peuvent vous aider.

Voici deux autres sources d'informations très utiles mais en anglais :

- *An introduction to Elvish* de Jim Allan (Bran's Head Books, U.K., 1978, 1983).
- *The languages of Tolkien's Middle-earth* de Ruth Noel (Houghton Mifflin Co, 1974, 1980).

V) LA TRADUCTION ANGLAISE

Toutes ces recommendations proviennent d'Iron Crown Enterprises et vous devez y prèter attention si vous souhaitez faire publier votre travail. Il existe encore un dernier impératif de taille, vous devez écrire en anglais. Si vous ne pensez pas posséder les connaissances suffisantes pour cela, vous pouvez recourir à une autre solution. Vous envoyez votre manuscrit en français à HEXAGONAL qui, si le projet est bon, se chargera de la traduction anglaise. HEXAGONAL importe les productions d' I.C.E. mais ne peut pas prendre l'initiative d'éditer votre travail. Cette décision revient exclusivement à la firme américaine. Une fois la traduction anglaise réalisée, HEXAGONAL l'enverra à I.C.E. et vous n'aurez plus qu'à attendre la réponse.

Les adresses:

HEXAGONAL
8 Galerie Montmartre
75002 Paris

Iron Crown Enterprises
P.O. Box 1605
Charlottesville, VA. 22902
U.S.A

BONNE CHANCE

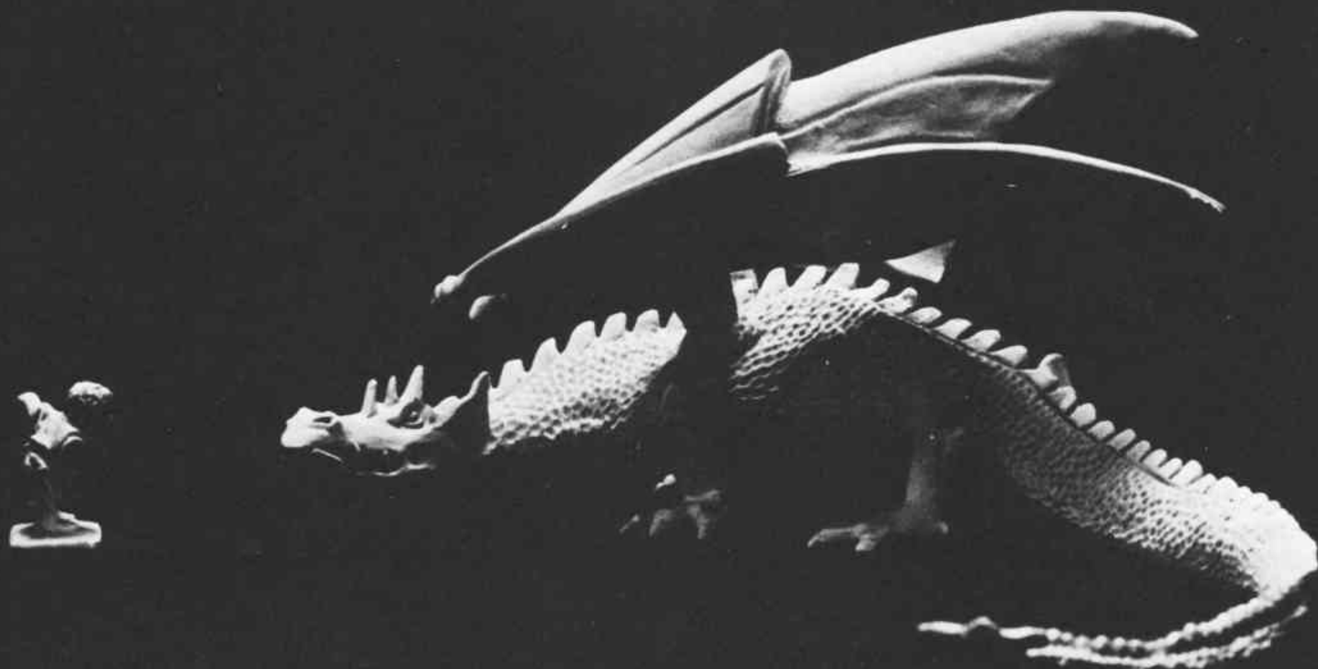


LES FIGURINES JRTM
TOUTE LA GAMME


Guerrier avec lance

Les aventuriers avancent à travers la forêt silencieuse, escortés par des hommes du Gondor. Le silence, pesant comme une chape de plomb est particulièrement angoissant. Soudain, un craquement de bois mort se fait entendre ; en même temps, une horde d'orques et de gobelins, accompagnés d'un troll stupide se précipite sur les hommes qui préparent leurs armes.
Cette situation comme beaucoup d'autres lors d'un scénario JRTM, vivez-là avec les figurines de Prince August : nous vous proposons de découvrir l'ensemble de la gamme : vous trouverez un personnage adapté à chaque situation !

Bilbo affronte le terrible dragon Smaug (mars 89)





Orque avec cimeterre



Noble de Cardolan





Dirhavel l'alchimiste



Eclaireur du peuple du nord

Nimhir le régent



Roi-Sorcier d'Angmar





Orque avec morningstar

Elfe sindar guerrier



Cavalerie lourde Ro



Prêtresse Dunlending





Animiste de Sagath

Silmarien





Seigneur Rohirri



Capitaine de la garde de Tharbad (2)





Troll avec hachoir



Porte-étendard Rohirrim





Mercenaire de Cardolan

Guerrier orque d'Hithaeglir





Tardegil

Roi Théoden



Guerrier de Gondor



Guerrier de Sagath



Archer Rohirrim



Capitaine d'Arthedain



Brigand



Guerrier avec cimeterre



Troll



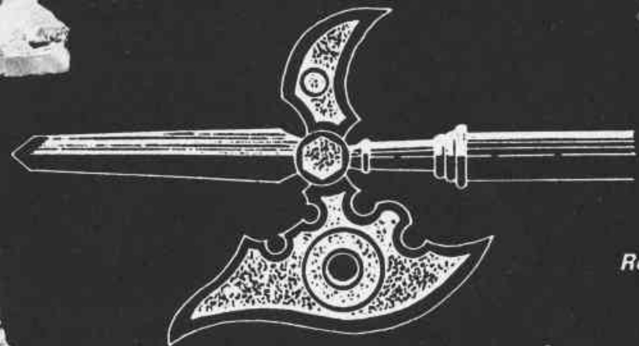




Guerrier gobelin

Orque monté sur lou





Roi-spectre des Hauts de Galgas



Guerrier Rohirrim avec lance



pitaine de la garde de Tharbad



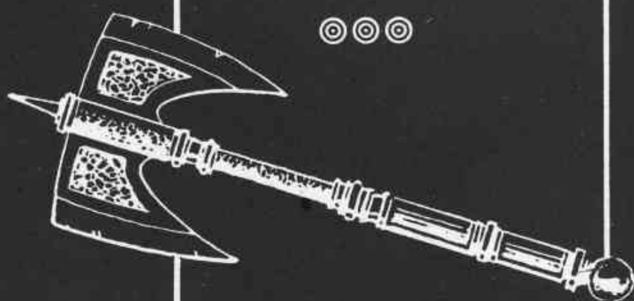


Orque berserker



Capitaine de la garde de Gondor





Guerrier nain





Guerrier Rohirrim



Chef orque d'Ithaeglir





Orque avec lance

Iron Crown Entreprises est une firme qui, après des débuts longs et difficiles, a fini par se tailler sa part du marché des jeux de rôle. Les produits qu'elle présente sont nombreux, et la gamme s'accroit régulièrement. Le plus connu est sans doute le Jeu de Rôle de la Terre du Millieu (JRTM). Le monde de Tolkien a permis à la firme d'entrer dans le cercle assez fermé des jeux grand public. Le succès venu, les publications se sont diversifiées, et traitent aujourd'hui trois univers différents : celui de J.R.R Tolkien, le monde de Loremaster, pour le jeu Rolemaster, et la science-fiction, abordée dans Space Master. Contrairement à JRTM, ces deux derniers produits ne sont toujours pas traduits en français.

ROLEMASTER et les productions d'ice



Ces trois jeux différents fonctionnent sur le même mécanisme. On retrouve une politique similaire à celle menée par Chaosium : un système de base adapté aux jeux publiés. La seule différence est que le système I.C.E, issu de Rolemaster, n'a pas été adapté mais transposé d'un jeu à l'autre.

Pour JRTM, la simplification volontaire du système l'a rendu plus accessible. Avec son ensemble compact de règles, JRTM est un excellent jeu en lui-même, qui peut servir d'initiation pour Rolemaster. Les modules JRTM permettent aux maîtres de jeu d'acquérir une bonne connaissance des Terres du Milieu. Ils se présentent sous forme de mini-campagnes et s'attachent surtout à la description géographique, politique et économique d'une région.

Dans Space Master, le système de jeu I.C.E. a été conservé et transposé dans l'univers de la science-fiction. Ce jeu est intéressant et détaillé sur certains points tels que la création de robots ou la construction de vaisseaux spaciaux, mais les règles auraient gagnées à être modifiées par rapport à Rolemaster, pour mieux s'intégrer au domaine de la S.F. Par exemple, le système d'expérience reste le même d'un jeu à l'autre et s'il est adapté à l'épopée fantastique, il semble étrange dans un univers de S.F. que l'un des moyens de gagner des points d'expérience soit fonction des blessures reçues ou causées aux adversaires.

En ce qui concerne Rolemaster, le jeu est complet, regroupant de nombreuses possibilités, aussi bien pour les armes que pour la magie et les professions. Les premières manquaient quelque peu de clarté et d'organisation, mais les éditions successives ont pallié ce problème tout en améliorant le jeu. Celui-ci reste pourtant cher, puisqu'il faut acquérir en plus de "Character Law", les tables d'armes de "Arms Law", ainsi que le "Spell Law", qui traite de la magie. Diverses autres publications soutiennent le jeu, tels que les modules, similaires à ceux de JRTM mais situés dans Loremaster, le monde médiéval fantastique de ce jeu. Autre exemple : "Creatures and Treasures", recueil d'animaux et de créatures fort bien référencé et détaillé. Ce manuel des monstres version Rolemaster présente divers points de règles spécifiques aux créatures présentées (lycanthropes, morts-vivants,...), et fournit au maitre de jeu des tables détaillées de caractéristiques, et des idées de trésor magiques.

L'intérêt de Rolemaster réside dans un système original et suffisamment réaliste, proche de Donjons et Dragons dans sa conception, mais beaucoup plus détaillé et travaillé.

Les personnages sont définis par dix caractéristiques différentes comprises entre 1 et 101. Cinq d'entre elles permettent de déterminer les capacités d'apprentissage et de progression du personnage. De leurs valeurs dépendent les points de développement que possèdera l'aventurier. Soumise à des fluctuations naturelles, ou provoquées par blessures, chaque caractéristique possède une valeur actuelle et une valeur potentielle, cette dernière correspondant au potentiel maximum qu'elle ne pourra dépasser.

Un personnage progresse en gagnant des points d'expérience qui lui permettent de monter de niveau, et ainsi, en utilisant ses points de développement, d'augmenter sa maîtrise dans les compétences de son choix. Il obtient ses points d'expérience au cours de ses aventures, suivant ses actions, idées et comportement, selon un barème précis fixé dans les règles.

Le niveau des compétences peut varier en fonction du choix du joueur : ainsi, un voleur pourra décider de mieux savoir crocheter les serrures que de désamorcer les pièges.

Les diverses compétences existantes sont regroupées en cinq catégories différentes qui sont :

- les manoeuvres en armure, qui permettent de s'habituer au port d'une armure pour limiter le malus que celui-ci entraîne sur les mouvements.

- les compétences de combat, qui permettent à un personnage de se spécialiser dans une des six catégories d'armes proposées et d'acquérir alors des niveaux pour les armes de cette catégorie, plus ou moins facilement selon sa profession et le degré de spécialisation.

- les compétences généralles regroupent les actions de base que chaque aventurier peut effectuer (grimper, se cacher, désarmer des pièges,...).

- les compétences magiques, pour apprendre les sorts, lire les runes, maitriser les objets magiques.

- les compétences spéciales, très diverses, qui couvrent aussi bien les arts martiaux, que le développement corporel (points de vie), ou les poussées d'adrénaline, qui permettent d'augmenter ses capacités pour certaines actions (saut, vitesse,...).

Il existe de plus des compétences secondaires, qui sont plus spécialisées, tel que cuisiner, prévoir le temps, faire des acrobaties... Si toutes ces compétences sont accessibles à tous les aventuriers, selon leur profession il leur sera plus ou moins facile de les développer. En effet, à chaque profession correspond un ensemble de coûts en en points de développement pour chacune des compétences. Ce sont ces valeurs, qui donnent son profil à une profession.

L'avantage de ce système réside dans le fait qu'il est possible à un lanceur de sorts de devenir un bon combattant. Cependant, les niveaux avec cette arme lui coûteront beaucoup plus cher que si il était un guerrier. Ce magicien aurait trouvé beaucoup plus facile (et moins cher) d'apprendre à lire les runes. Le principe des coûts en points de développement permet une grande diversité. Il est rare que deux personnages d'une même profession se ressemblent beaucoup.

Cependant, le choix de la classe reste déterminant d ans la création du personnage et se fait en dehors de toute restriction sur une palette de dix-neuf professions.



Parmi celles-ci ont retrouve trois familles principales :

- Ceux qui n'utilisent pas (ou peu) la magie, tel le guerrier, le voleur, le rôdeur ("rogue"), ou le moine combattant.

- les magiciens purs ou hybrides, appartenant à un ou deux royaumes de magie, tel l'élémentaliste, le clerc, le mentaliste, le sorcier ou l'astrologue.

- enfin, les semi-magiciens, qui possèdent une magie qui leur est propre sans que celle-ci soit la finalité de leur profession, tel le ranger, le moine et le barde.

Il ne peut y avoir de personnages multi-classé, et on choisit la race en fonction de la profession du personnage. Les règles de Rolemaster présentent les races classiques inspirées directement de l'oeuvre de Tolkien, mais on trouve dans "Creatures and Treasures" des tables qui donnent les caractéristiques individuelles de plusieurs autres races (centaures, félins).

Les actions sont résolues grâce au jet d'un D100. Plus le résultat est élevé, plus l'action a de chances de réussir, ou plus son résultat est satisfaisant. Dans cet optique est utilisé un système de jets ouverts : sur un résultat de 96 à 100, un nouveau jet est effectué, et son résultat s'ajoute au premier ; il est ainsi possible de parvenir, lors d'une action, à un résultat de 200 et plus. Par contre sur un résultat de 1 à 5, le second jet est effectué et son résultat se retranche du premier, on peut ainsi obtenir des chiffres inférieurs à -5 ou -99 (grosse maladresse !).

Au résultat du jet de dés peuvent se rajouter des bonus dépendant des niveaux possédés dans la compétence appropriée, de la caractéristique dont dépend cette compétence et d'autres éléments, tels que l'objet utilisé, la magie, la situation, la difficulté...

Les coups portés en combat sont résolus sur des tables spécifiques. Chacune de ces tables correspond à une arme ou un moyen d'attaque (tels que l'épée, les griffes, le judo,...). Le résultat du jet donne, en fonction de l'armure de l'adversaire, un nombre de points de dégâts qui peut être agrémenter d'une blessure critique.

Il faut alors relancer le D100 et consulter sur la table appropriée l'effet de la blessure en fonction du résultat obtenu. Les tables sont différentes selon le type de dégâts de l'arme (tranchants, contondants, etc...) ou selon la grille de la cible (très grande ou gigantesque).

Les coups critiques sont une des originalités du jeu ; les tables of-

frent de nombreuses possibilités détaillées, qui vont de la foulure à la décapitation, en passant par le déchirement musculaire, bris d'os, hémoragies, et autres inconvénients. Ces coups critiques pouvant être très meurtriers, les combats sont dangereux (?) et risquent d'incapaciter un personnage pour un bon bout de temps. Combinées avec le système des jets ouverts, ces tables permettent à un modeste serf, avec de la chance (ça arrive !), de tuer d'un seul coup un guerrier puissant et hyper-protégé (la chose est sévère surtout si il s'agit de votre personnage favori, arrivé après une année d'efforts à un niveau respectable).

La magie est divisée en trois domaines distincts qui sont :

- la magie de l'essence, basée sur les forces naturelles (eau, feu, terre, lumière...).
- la magie divine, basée sur la vénération d'entités supérieures.
- la magie mentale, basée sur les propres forces de l'individu.

Chacun de ces trois domaines possède ses adeptes, qui ont appris à en contrôler les pouvoirs. Les sorts sont regroupés selon leurs effets sous forme de listes propres à chaque profession, ou communes à tous les représentants du même domaine de magie. A chaque niveau qu'il acquiert, un mage peut investir des points de développement pour apprendre une liste de sorts. Mais il ne peut utiliser tous les sorts ainsi appris sans risques pour autant, car plus ils sont puissants plus il est difficile de controler leurs effets. Il y a alors risque de "backfire", ou retour de sort, qui peut de plus être conditionné par des facteurs divers, tel que le temps de préparation ou l'armure portée.

C'est son pouvoir qui permet à un mage de lancert des sorts. Celui-ci augmente avec le niveau, et une fois épuisé, se récupère durant le sommeil. Certains sorts d'attaque possèdent leur propre table de dégâts et de critiques, et peuvent s'utiliser comme des armes puissantes et redoutables. D'autres sorts sont plus fonctionnels et limités dans leur utilisation. Ils ne s'appliquent qu'à des cas particuliers.

La diversité des listes d'un même domaine de magie est suffisamment importante pour ne laisser que l'embarras du choix aux magiciens ; par contre, il est assez fréquent de retrouver d'un domaine à l'autre des listes similaires. Les mages, dans Rolemaster, ont une place toute particulière, puisqu'ils composent en fait plus des deux tiers des professions disponibles. Seules quatre professions restent peu concernées par la magie. Mais même parmi celles-ci, la diversité des possibilités de développement assure aux personnages une variété aussi agréable que nécessaire pour l'efficacité du groupe, variété renforcée par la multitude de magiciens envisageables. Rolemaster, avec sa variété de règles et de tables est un jeu qui peut sembler de prime abord rebutant.



Pour jouer, il faut un minimum d'organisation et d'habitude. Mais l'apprentissage se fait rapidement. De nombreuses règles optionnelles viennent compléter le jeu, l'améliorant et ajoutant des détails intéressants.

Prenons par exemple le "Campaign Law". Ce livret est utile pour créer sa propre campagne de façon détaillée, et fournit de nombreuses tables de climat, rencontres, tarifs... De plus, vous pouvez y trouver des conseils sur l'art et la manière de créer et d'organiser un monde riche et varié.

Il faut signaler l'utilité des tables d'armes ou des listes de sorts, qui peuvent être acquises séparément des règles de "character Law" et utilisées dans tout jeu médiéval fantastique.

Enfin, il existe dans "Creatures and Treasures", des tables permettant de convertir des personnages de RuneQuest ou de Donjons et Dragons pour Rolemaster.

Didier Monin

* Mini aide de jeu pour Rolemaster *

*Voici ci-dessous un petit **lexique anatomique** qui vous permettra d'utiliser pleinement les tables de critiques sans trop de recherches dans les dicos.*

ABDOMEN:	Abdomen
ARM:	Bras
ARMPIT:	Aisselle
BACK:	Dos
BACKBONE:	Epine dorsale
BONE:	Os
BRAIN:	Cerveau
CALF:	Mollet
CAROTID ARTERY:	Artère carotide
CHEEK:	Joue
COLLAR BONE	:Clavicule
EAR:	Oreille
ELBOW:	Coude
EYE:	Oeil
FOOT:	Pied
FORE ARM:	Avant bras
FORE HEAD:	Front
GROIN:	Aine
HAND:	Main
HEAD:	Tête
HEART:	Coeur
HIP:	Hanche
JAW:	Machoire
JUGULAR VEIN:	Veine jugulaire
KIDNEYS:	Reins
KNEE:	Genou
LEG:	Jambe
LUNG:	Poumon
MUSCLE:	Muscle
NECK:	Cou
NOSE:	Nez
PELVIS:	Bassin
RIB:	Côtes
RIBCAGE:	Cage thoracique
SHOULDER:	Epaule
SIDE:	Coté
SKULL:	Crâne
SOLAR PLEXUS:	Plexus solaire
SPINE:	Colonne vertébrale
STERNUM:	Sternum
TENDON:	Tendon
THIGH:	Cuisse
THROAT:	Gorge
WAIST:	Taille
WINDPIPE:	Trachée artère

la maniabilité des armes



Le système de combat utilisé par Rolemaster et sous une forme un peu simplifiée, dans JRTM est d'un grand réalisme. Cependant, il est bizarre que ce système pourtant très original souffre d'un défaut commun à bien des jeux. En effet, il n'est que très rarement fait mention de la maniabilité des armes.

Cet élément est négligé ou intégré à d'autres paramètres qui font perdre de vue son importance. Cela a pour conséquence des systèmes de jeu qui privilégient les armes lourdes, les plus meurtrières. Pourtant, il est évident qu'un personnage armé d'une épée à deux mains ou, pire, d'un fléau d'arme, ne sera pas aussi précis dans ses attaques que quelqun armé d'une dague ou même d'une épée courte.

Cette possibilité de frapper de façon précise est rendue dans Rolemaster grace à la compétence *"Ambush"*, décrite dans le Rolemaster Companion II comme dans les *"Character Laws"* de la manière suivante: **C'est la capacité à réaliser des attaques très précises.**

Pour utiliser son talent *d'Ambush,* un personnage doit approcher sa cible sans être repéré et pouvoir frapper avant que la vicvtime ne puisse réagir. Si *Ambush* est réalisé correctement, le personnage peut modifier son jet de dé sur la table d'attaque critique normale (ni large ni super-large) des règles de combat. Cette modification consiste à avoir le droit d'ajuster le jet d'attaque critique par un nombre inférieur ou égal aux niveaux du talent *"Ambush"* (pas aux bonus). Cet ajustement peut être additionné ou soustrait. C'est la seule modification des résultats critiques autorisée.

Notez que pour utiliser ce bonus, l'attaquant doit d'abord obtenir une critique sur la table d'attaque. S'il y parvient, cette capacité augmente massivement les chances de délivrer une blessure mortelle, et relativement les chances de tuer sur le coup. Puisque la position est assez imprévisible dans une situation de combat, le total des niveaux d'*Ambush* est diminué par deux si la cible visée est dans la mèlée.

Si une créature large, ou super-large est visée, les niveaux de compétence sont ajoutés au jet d'attaque critique. Si le résultat modifié est supérieur à 95, un deuxième jet est fait et additionné, comme un jet ouvert normal.

Les puristes regrèteront la traduction du terme *"Ambush"* par ambuscade, car cela décrit très mal cette compétence. Cependant, ce talent nous permet de reparer très simplement cette lacune du système de combat. En effet, il suffit d'attribuer à chaque arme une valeur de maniabilité qui servira en même temps de valeur de base au talent *"Ambush"*. Cette valeur varie de 0 (arme très peu maniable) à 10 (arme très maniable). Cette valeur peut modifier le jet de critique à condition de posséder au moins un niveau dans la compétence *"Ambush"* et un niveau dans l'arme utilisée: une arme reste une arme, son maniement n'est pas si facile que ça...



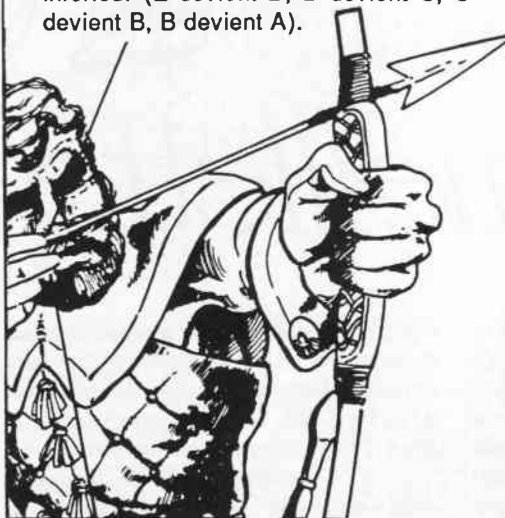
De plus, il faut bien entendu satisfaire aux conditions d'utilisation du talent *"Ambush"*,à savoir approcher sans être repéré et pouvoir frapper avant que l'adversaire ne réagisse. Cette valeur sera divisée par deux comme le total des niveaux de compétence lorsque l'adversaire est en situation de combat.

Voici la liste des scores de maniabilité des armes de Rolemaster:

Epée batarde:	2
Hache de bataille:	1
Nerf de boeuf:	6
Epieu de chasse:	1
Epée large:	3
Martinet:	8
Claymore:	1
Massue:	6
Gourdin:	5
Sabre d'abordage:	3
Dague:	8
Dirk:	7
Epée falchion:	3
Fléau:	0
Fleuret:	7
Hallebarde:	0
Hache:	3
Javeline:	2
Jo:	1
Katana:	4
Lance:	0
Epée longue	4
Masse:	4
Main guauche:	6
Morning star:	1
Filet:	0
No-dashi:	0
Nunchaku:	2
Pioche:	4
Pilum:	3
Baton d'escrime:	5
Rapière:	5
Sabre:	3
Sai:	4
Cimetère:	3
Epée courte:	5
Javelot:	2
Tomahawk:	3
Tonfa:	3
Trident:	1
Epée à deux mains:	0
Marteau de guerre:	2
Pioche de guerre:	0
Fouet:	3
Mains nues:	10

◆ *Exemple: le guerrier s'est approché de nuit d'une sentinelle qu'il doit neutraliser. Il n'a pu emporter avec lui pour arriver jusque là qu'un minimum d'équipement; il n'a qu'une dague (+ 40 dans cette compétence) mais possède 5 niveaux au talent "Ambush". Il bénéficie d'un bonus du à sa position de +35;+55 car il surprend sa victime et l'attaque dans le dos, mais - 20 car il doit dégainer dans ce round, de façon à ce que le garde n'ait pas le temps de réagir. Le garde porte un plastron de cuir (AT=9). Le résultat du dé est de seulement 34; 34+75=109... Il touche, lui cause la perte de six points de vie et a droit à une critique B sur la table des armes tranchantes. Il relance donc pour la critique; 83 !!! Il ajoute 13 (8 dus à la dague et 5 à sa compétence), ce qui donne 96; la sentinelle tombe à terre et meurt...*◆

S'il désire accorder un rôle prépondérant à la maniabilité des armes, le maître de jeu peut aussi autoriser l'application de ces modifications des critiques dues à la maniabilité des armes en dehors des situations d' "Ambush", en mêlée. Le personnage qui obtient une critique au moins B a alors le choix entre appliquer sa critique B et et appliquer une critique ajustée selon son arme, d'un degré inférieur (E devient D, D devient C, C devient B, B devient A).



LE TIR

Même si le système des armes de tir (arcs, arbalètes, frondes...) est parfaiement cohérent, réaliste et en conformité avec le reste du système, il présente cependant un défaut majeur: il est impossible de déterminer si un personnage est capable de toucher un endroit précis en le visant, comme le centre d'une cible.

Pour cela, le personnage doit annoncer, avant le tir, son intention de toucher une partie précise, et indiquer laquelle. Puis, il tire normalement sur la table correspondante à son arme, les objets inertes ayant une une AT de 20.

Si ce premier jet est raté, inutile de continuer: la cible est ratée.

S'il est réussi, il faut désormais déterminer s'il a touché la partie désirée. En tenant compte de la distance de la cible (même bonus ou malus que pour tirer normalement), de sa vitesse de déplacement (1% de malus pour 10'/ round), de son éventuel bonus défensif et de la qualité du tireur (bonus avec l'arme utilisée), le personnage va devoir réussir un jet de manoeuvre sur la table **8.22** des "Arms Law". La difficulté de ce jet est déterminée par la taille de la cible, estimée par rapport à un cercle approximativement de même taille ou tout au moins contenant la cible dans sa totalité.

Absurde: 1 pouce (2.54 cm) de diamètre maximum

Presque folle: 4 pouce de diamètre maximum

Extèmement difficile: 8 pouces de diamètre maximum

Très difficile: 1 pieds (30.48 cm) de diamètre maximum

Difficile: 3 pieds de diamètre maximum

Moyen: 7 pieds de diamètre maximum

Léger: 12 pieds de diamètre maximum

Facile: 15 pieds de diamètre maximum

Routine: plus de 15 pieds

Il faut considérer tous les résultats correspondants à des chutes (fall...) comme des échecs cuisants: tirez sur la table des Fumbles ou considérez que le tireur s'est trompé de cible !!! Les ratés (Fail to act...) montrent que le personnage a raté la cible.

Par contre, si le résultat obtenu dans la table est un chiffre, un nouveau jet est fait: c'est un classique jet de pourcentage. Si le résultat du dé est supérieur à celui indiqué dans la table, le projectile a touché la cible, mais pas à l'endroit désiré, ou bien n'a fait que l'érafler.

Si les circonstances s'y prêtent, l'attaque normale est alors résolue contre la cible. Par contre, si le résultat du jet est inférieur au chiffre indiqué dans la table, le tireur touche la cible à l'endroit désiré. Enfin tous les *"Incredible Moves"* correspondent à un tir parfait, qui frappe parfaitement à l'endroit désiré, avec le maximum de force. S'il faut évaluer les dégats occasionnés par ce tir, on utilise la formule suivante:

Dégâts = dégâts causés par l'attaque normale + (dégâts causés par l'attaque normale x poucentage obtenu sur la table) / 100.



En cas d'attaque critique, la critique appliquée est automatiquement celle qui correspond à la partie touchée. Si plusieurs correspondent, on choisit la plus proche du pourcentage obtenu dans le tableau.

Le maître de jeu peut imposer une durée obligatoire pour savoir viser, par exemple un round.

Laurent Mynard

AIDE DE JEU ______ rolemaster

les herbes et leur cueillette





*** Les plantes ont bénéficié d'un traitement de faveur dans ROLEMASTER. Elles figurent nombreuses et détaillées dans chaque module de JRTM, ainsi que dans l'incontournable "Character Law". Il n'existe pourtant aucun système de répartition prévu dans les règles. Pour pallier cet inconvénient, voici un système de règles basé autour de trois axes:

1) Les herbes connues par le personnage de par sa culture. Leur nombre est prévu pour chaque race de personnages (cf l'adaptation des races). **Le nombre d'herbes indiqué est un nombre maximum conseillé** et il revient au maître de jeu de les déterminer exactement, si ce système cadre avec son style de jeu. Ces herbes découlent de la race du personnage,mais elles doivent être également trouvables dans sa région d'origine. Le maître de jeu peut choisir ces herbes dans le module JRTM couvrant la région d'origine du personnage. On peut également les déterminer avec la table de répartition aléatoire des herbes.



2) - Les herbes dont le personnage a appris l'existence au cours de l'apprentissage de son métier. **Le nombre et le type d'herbes connues par le personnage sont indiqués sur la table de répartition des herbes par profession.** Ici encore, le nombre indiqué est un nombre maximum, et le joueur n'est pas en droit d'exiger de connaître un nombre de plantes égal aux nombres marqués. En effet, ces plantes doivent aussi coller au "background" du personnage. Le maitre de jeu devra avoir à l'esprit les trois critères suivants pour l'attribution de ces herbes:

- cette herbe se trouve-t--elle dans la région d'origine du personnage ?
- Cette herbe se trouve-t--elle dans la région d'origine d'une personne connue par le personnage (professeur, ami, parent) ?
- Cette herbe présente-t-elle un intérêt partioulier pour la profession du personnage ?

Si aucune de ces conditions n'est réalisée, il n'y a pas de raisons que le personnage ait la connaissance de cette herbe. De même, le fait que le personnage connaisse une herbe ne signifie absolument pas qu'il en possède au commencement de l'aventure. Enfin, le maitre de jeu devrait rester évasif quant aux propriétés réelles de l'herbe: "*c'est un poison violent et mortel*" au lieu de "*jet de résistance contre une attaque troisième niveau ou la mort*". De plus si le prix est rarement fixe, il reste toujours élevé.

3) La mise en application de ces connaissances est basée sur la compétence "*herb lore*" (connaissance des herbes), telle qu'elle est définie dans le Rolemaster companion 2.

Quand le personnage cherche à se procurer une herbe, il doit effectuer un jet de "*connaissance des herbes*", avec un malus ou un bonus correspondant à la difficulté de trouver cette herbe (voir "Character Law"). Sauf cas particulier, le nombre de doses trouvée est égal à (1d10 - la difficulté de trouver cette herbe); cette dernière est indiquée page 21 du "Character Law". Bien sûr le personnage trouve toujours au moins une dose.

Une fois l'herbe récoltée, il reste à s'en servir. Un nouveau jet de "*connaissance des herbes*", sans modification, ou un jet d' "utilisation du poison" (use/remove poison) selon le cas aide à s'en sortir.

Au sujet de la capacité "*connaissance des herbes*", voci quelques recommendations. Deux croix dans "*connaissace des herbes*" donne au personnage la connaissance de toutes les herbes d'un niveau de "*difficulté de trouver*", pour un climat et un biotope donné. Ainsi 8 croix en "*connaissance des herbes en montagne aride*" donne au personnage la connaissance de toutes les plantes d'une "*difficulté de trouver*" inférieure ou égale à 4 dans ce type de paysage, inférieure ou égale à 2 dans les climats arides ou en montagne, et de toutes les plantes d'une "*difficulté de trouver*" égale à 1.



Espérons que ces suggestions donne des idées à bien des meneurs de jeu. Soyez seulement vigilant à ne pas laisser vos joueurs transformer un de vos meilleurs modules en une vaste rendonnée champêtre.

Stéphane Lesieur



herbes

professions



profession	profession (fr)	antidotes	soins des fractures	anti-inflamatoire	soins généraux	divers	soins vitaux	soins des muscles	soins-lésions nerveuses	soins des organes	modificateur physiologique	modificateur des caractèr.	anti-étourdissements	pain des dieux	intoxiquants	poisons sanguin	poisons mutatoires	poisons musculaires	poisons système nerveux	poisons réducteurs	poisons respiratoires
alchimist	alchimiste	1	1	2	0	4	4	2	2	0	7	0	0	0	1	3	1	1	0	2	1
animist	animiste	4	3	4	7	6	5	4	2	4	11	1	3	3	4	3	3	1	3	2	3
archmage	grand mage	1	0	1	2	2	1	1	0	0	6	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0
astrologue	astrologue	0	0	1	2	2	1	1	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
barbare	barbare	2	2	2	7	3	0	3	1	2	6	0	2	2	0	0	1	0	1	1	0
bard	barde	1	1	2	5	3	2	2	0	1	8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
beatsmaster	dresseur	3	1	2	7	3	1	3	1	2	4	0	2	2	4	1	1	1	1	1	1
burglar	coupe-jarrets	2	0	0	2	2	0	2	0	0	3	0	1	0	3	2	1	1	2	3	2
cleric	prêtre	1	1	2	5	3	3	3	1	2	7	1	1	0	2	1	1	0	2	0	1
conjuror	conjureur	0	0	2	2	4	1	1	0	2	6	0	0	0	3	0	1	0	1	1	0
dancer	danseur	0	1	0	3	2	0	4	1	0	8	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
delver	enchanteur	1	0	0	2	2	1	1	0	1	4	0	2	0	0	1	0	0	1	0	1
dervish	maitre-danseur	1	1	0	4	3	1	4	1	1	8	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
druid	druide	4	2	3	10	6	4	4	2	4	1	1	3	3	6	3	3	1	3	2	3
fighter	combattant	1	1	1	3	2	1	1	0	1	3	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
healer	guerisseur	2	2	4	9	3	4	4	2	3	7	1	2	0	1	1	0	0	2	0	1
high monk warrior	grand moine soldat	1	1	0	3	2	1	3	0	0	4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
illusionist	illusioniste	0	0	0	2	2	1	1	0	0	5	0	0	0	3	0	0	0	1	1	0
lay healer	soigneur	2	2	4	8	3	4	4	2	3	5	1	2	0	1	1	0	0	2	0	1
magician	magicien	0	0	1	2	2	1	1	0	0	5	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0
mentalist	mentaliste	0	0	1	2	2	1	1	0	1	5	0	0	0	3	0	0	0	1	0	0
monk	moine	1	1	1	2	2	1	3	0	0	4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
mystic	mystique	0	0	1	2	2	1	1	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
necromancer	nécromancien	0	0	0	2	1	6	1	0	1	3	0	0	0	2	0	1	0	1	1	0
nightblade	oiseau de nuit (espion)	2	0	0	2	3	2	2	0	0	5	0	2	0	4	3	2	1	3	3	3
paladin	paladin	1	3	2	6	2	4	2	1	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ranger	rodeur	3	2	3	9	5	3	4	1	3	10	1	2	2	2	1	1	0	3	1	2
rogue	bandit	3	0	1	2	2	0	1	0	1	9	0	0	0	5	4	3	2	4	4	4
runemaster	maitre des runes	0	0	2	2	2	1	1	0	0	3	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0
sage	sage	2	2	2	6	4	3	2	3	2	7	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
scholar	érudit	3	2	2	6	4	3	3	2	2	7	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1
seer	voyant	0	1	1	3	3	1	1	0	1	6	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
shaman	shaman	3	3	3	8	6	5	4	2	4	10	1	2	3	10	3	3	1	3	2	3
sorcerer	ensorceleur	1	0	0	1	2	0	0	0	0	8	0	0	0	5	3	2	1	3	3	3
thief	voleur	2	0	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	3	2	1	1	2	3	2
trader	marchant	1	1	1	5	4	2	1	1	1	7	0	1	2	2	1	1	1	2	1	1
warlock	mage noir	2	2	0	3	3	1	1	2	3	10	1	0	0	3	3	1	3	2	3	2
warrior mage	mage guerrier	2	1	1	2	2	0	1	0	0	5	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
warrior monk	moine soldat	1	0	1	2	2	0	2	0	0	3	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0
witch	sorcier	3	2	2	4	4	2	2	2	2	8	1	1	3	3	2	1	1	2	3	2

L'ECRITURE ELFIQUE en TENGWAR DE FËANOR



On distingue trois formes d'écriture pour les différentes langues.
- L'écriture synthétique
- L'écriture Esquimaux
- L'écriture Dogons

Dans chaque type, chaque symbole équivaut à une phrase ou à une idée. La communication écrite reste très limitée.

D'autre part les styles d'écriture peuvent prendre plusieurs formes :

L'écriture en **idéogrammes** : hiéroglyphique des anciens Egyptiens.

Cunéiforme des civilisations mésopotamiennes.

mayas, **aztèque** et les idéogrammes chinois.

L'écriture **phonétique**, par opposition à l'écriture en idéogrammes où chaque signe se rapporte à l'ensemble du mot.

Cette dernière forme peut être divisée en deux catégories : écriture **syllabique** et écriture **alphabétique**.

L'écriture elfique en tengwar de Fëanor fait partie de la première catégorie, tout comme l'écriture des anciens Crétois. Les runes elfiques (Crith/Angerthas) entrent dans la seconde, avec notre écriture romaine, le grec et le cyrillique.

Nous savons que les tengwar de Fëanor ne sont pas le premier style d'écriture elfique. Leur origine remonte aux tengwar de Rumil; et comme il est indiqué dans "d'Ethnographie Elfique" page 14, ces tengwar de Fëanor furent probablement inventés pour représenter les sonorités (phonèmes) du dialecte quenya des Noldor à Valinor : le kornoldorin.

Le **tableau n° 1** représente, les trente-cinq tengwar fondamentaux tels qu'ils étaient probablement arrangés : en cinq témar (séries, de I à V), et sept tyeller (degrés), de à 7.

Comme dans la majorité des anciennes langues humaines les tengwar ont chacun un nom, plus tard dit *"nom entier"* pour les distinguer du nom propre à chaque mode et que nous ne connaissons pas (encore). Donc dans ce **tableau n° 1**, en face de chaque tengwa est donné sa transcription en lettres latines utilisée dans le lexique, en haut le "nom entier" quenya du même tengwa. Leur signification est donné dans le Lexique.





Tableau reconstitué des Tengwar de Feanor

TABLEAU N° 1

	I Tincotéma	II Parmatéma	III Calmatéma	IV Tyelpetéma	V Quessetéma
1	tinco t	parma p	calma c	tyelpe ty	quesse qu
2	ando nd	umbar mb	anga ng	indyo ndy	ungwe ngw
3	thūle th	formen f	charma ch	ithtyar thty	chwesta chw
4	? t^h	? p^h	? c^h	? ?	? ?
5	anto nt	ampa mp	anca nc	intya nty	unque nqu
6	nūmen n	malta m	ñoldo ñ	nyelle ny	ñwalme ñw
7	ōre r	vala v	anna -	arya ry	wilya w

Cependant ces trente-cinq tengwar fondamentaux ne suffisent pas à représenter tous les phonèmes de la langue quenya (sans parler des voyelles), il existait donc des tengwars "hors système" dit tengwar supplémentaires :

s (29)

z (31)

l (27)

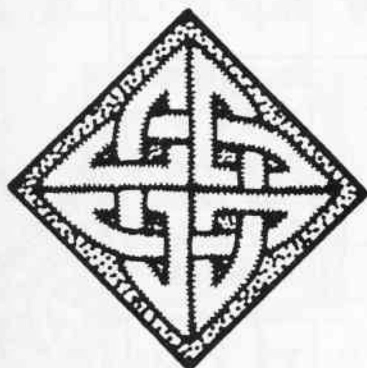
ld (28)

ly (27)

h (33)

hy (23)

silme, aze, alda, alya, halla, et hyarmen; le tengwa alya était classé dans la série tylpetéma.



Les voyelles

En quenya et dans ce Mode les voyelles sont indiquées par des signes diacritiques :

a (∴ / ^)
e (´)
i (˙)
y (..)
o (´)
u (ˀ)

Ces signes sont placés sur le tengwa, par exemple *tinco* s'écrit :

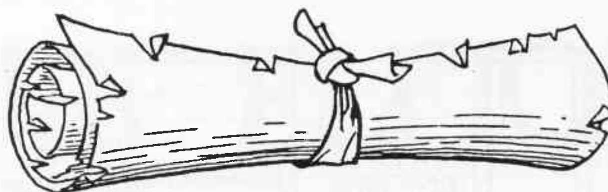
ou encore *tyelpe* s'écrit :



Si un tengwa faisait défaut, comme dans *aze*, ou *ore*, on plaçait le signe représentant la voyelle sur le tengwa anna (d'où son nom de *don*).

aze s'écrit :

ore s'écrit :



Le Mode Quenya-Noldorin

Ce système fut exporté. Les Noldor en exil l'emmenèrent dans leurs bagages en Terre du Milieu. Cependant comme toutes les langues évoluent le quenya n'y fit pas exception. Certaines modifications furent apportées au système par les Noldor avant que la langue quenya ne devienne une langue morte, c'est-à-dire une langue que l'on apprend après l'enfance. Ce Mode particulier est représenté par les **tableaux n°2** et **n°2 bis**, calqué sur l'arrangement du Mode de Beleriand. Un nouveau tengwa (R) n°2 bis), et un nouvel arda (RD) sont créés. Le phonème "z" disparait, justement remplacé par le son "r", et le tengwa *"aze"* devient *"esse"*, utilisé pour le double "ss".

Des tengwar pour représenter les diphtongues sont aussi inventés, c'est le ure (36) et le yanta (35) :

ui ( )
oi ( )
ai ( )
eu ( )
au ( )
iu ( )

Du fait de la perte de la sonorité *"ch"* en début de mot, le nom *charma* est remplacé par *acha*. Le halla disparaît remplacé par le tengwa hyramen, car désormais pour écrire *"hy"* on rajoute un y (..). hy = ( ) dans le mode Quenya-Noldorin.

Dans ce Mode les voyelles ne sont plus placées sur l'anna quand un tengwa fait défaut (saut pour le "y"), mais sur des "porteurs". On place un (ı) pour les voyelles brèves et un (ſ) pour les voyelles longues.

Par exemples:

anca :

ou encore yén :

Le Mode de Beleriand

Tout le Mode précédant estt uniquement utilisable pour le quenya et ses dialectes. le Mode de Beleriand l'est uniquement pour le sindarin et ses dialectes. Il semble bien que ce Mode soit une adaptation faite par les Noldor,donc pur le golodhrin.

Un exemple de ce Mode est donné sur la porte de la Moria, illustré dans le Seigneur des Anneaux, tome I "La Communauté de l'anneau", livre 2 chapitre IV *"Un voyage dans l'obscurité"*. Dans ce mode les voyelles sont représentées non plus par des signes mais par des lettres, c'est une écriture quasi alphabétique. Les voyelles longues, marquées par un accent aigu "/" ou un accent circonflexe " ^ " (cf. Lexique Elfiques-Français), sont signalées dans ce mode par un accent aigu "/" appelé en sindarin andaith, "le signe-long".

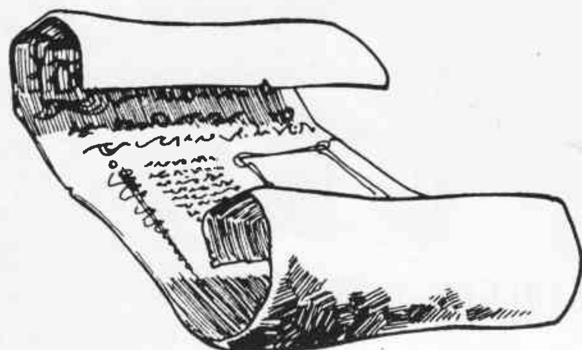
Par exemple : dû :

Le sindarin possède aussi des diphtongues, qui sont écrites comme suit :

ae :
ai :
ei :
oe :
ui :
au :

Il arrivait souvent que l'on mette aw à la place de au en final d'un mot.

Mode du Quenya - Noldorin



	I	II	III	IV
1	1 t	2 p	3 c	4 qu
2	5 nd	6 mb	7 ng	8 ngw
3	9 th	10 f	11 ch	12 chw
4	13 nt	14 mp	15 nc	16 nqu
5	17 n	18 m	19 ng	20 ngw
6	21 r	22 v	23 y	24 w

TABLEAU N° 2

LETTRES SUPPLEMENTAIRES

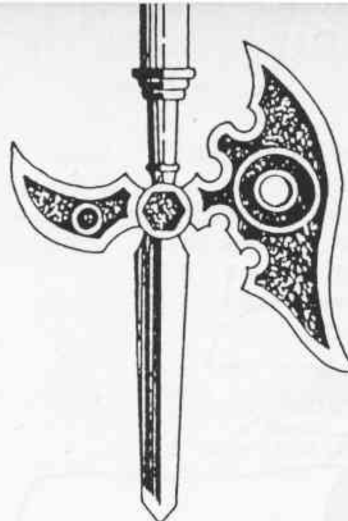
25 *r*	27 *l*	29 *s*	31 *ss*	33 *h*	35 i	37 *a*
26 rd	28 ld	30 s	32 ss	34 y	36 u	38 i

TABLEAU N° 2 Bis

25 *r*	27 *l*	29 *s*	31 *ss*	33 *h*	35 *e*	37 *a*
26 *rh*	28 *lh*	30 *y*	32 *ŷ*	34 *hw*	36 *u*	38 *i*

TABLEAU N° 3 Bis

Mode de Beleriand



Exemples de transcriptions :

Quenya :

Une étoile brille sur l'heure de notre rencontre.

Elen sila lumenn'omentielvo.*

Sindarin :

Puissent les Semi-hommes vivrent longtemps !

Guio i Feriain anann !**

Gloire au peuple des Semi-hommes !

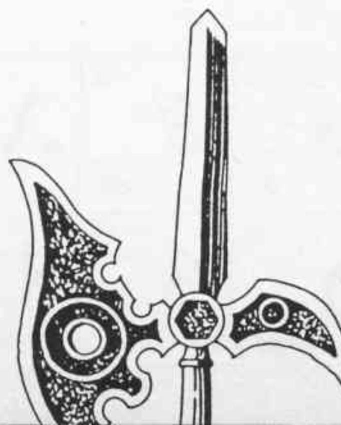
Aglar' ni Feriannath ! ***



TABLEAU N° 3

	I	II	III	IV
1	1 t	2 p	3 c	4 cw
2	5 d	6 b	7 g	8 gw
3	9 th	10 f	11 ch	12 chw
4	13 dh	14 v	15 gh	16 ghw
5	17 nn	18 mm	19 ng	20 ngw
6	21 n	22 m	23 o	24 w

Mode de Beleriand



* lumenn' est la forme élidée lumenna, en quenya le 'a' s'élide devant une voyelle; cf. le français l'arbre (pour **le arbre)

** JRR Tolkien transcrit le son "f" au début d'un mot en "ph"; i Pheriain, "les Semi-hommes".

*** aglar'ni, c'est aglar an i; tous comme en français "à le" a donné "au"; 'ni = au ici; - ath est un suffixe collectif singulier.





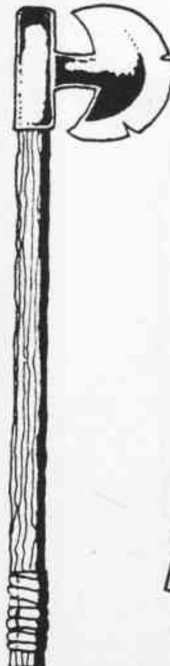
Les Seigneurs de la Terre du Milieu

Voici en exclusivité les principaux personnages de Tolkien dessinés par Angus Mc Bride

FRODO



Yeux et cheveux bruns il arbore souvent une expression sérieuse voire accablée.



BILBO



Un des plus vieux hobbits et des plus respectés.

ENT



Les proportions d'un Ent par rapport à Sam, Frodo et Aragorn.

GOLL



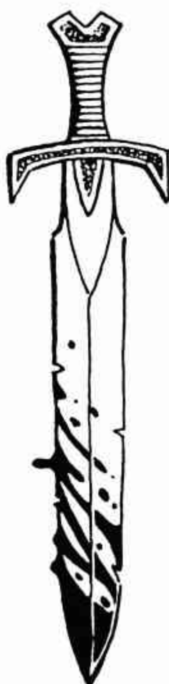
Un maigre cou, de grandes oreilles, six dents tranchantes et des yeux globuleux défigurent cet ancien hobbit.



GALADRIEL

GANDALF







Il tient toujours son baton de magicien et porte constamment une écharpe couleur argent.

Très grande (1,85m) et fine elle porte une robe sans décoration d'un blanc immaculé. A sa gauche est dessiné l'anneau "Nenya".

GOLDBERRY



"Baie d'or" est une voluptueuse blonde qui conserve un visage jeune insensible au temps.



ARAGORN



D'une jeunesse eternelle elle est connue pour son calme. Elle porte une ceinture de feuilles d'argent et un bonet décoré de gemmes.



Chaussé de hautes bottes il se caractérise par une allure noble. A sa gauche est dessinée la broche remise par Galadriel.

CONNAISSEZ-VOUS BIEN "le seigneur des anneaux" ?



1) Qu'offre Faramir en guise de cadeau à Frodo et Sam ?

2) Quelle est la teneur du message reçu par Shagrat ?

3) Qui est le "Taureau Mugissant" ?

4) Quelle est la date de la chute de Sauron ?

5) Que cherche Gollum dans le lac d'Henneth Annûn ?

6) Quel est le nom du dernier intendant régnant du Gondor ?

7) Quel est le nom du lieutenant de la tour de Barad-Dûr ?

8) Quel est le nom de la lance de Gil-Galad ?

9) Qui est le glouglouteur auquel fait allusion le traqueur ?

10) Quels sont les autres noms de la Galenas douce ?

11) Après avoir échappé à la vigilance de deux guetteurs, Sam tombe sur un charnier et remarque que deux archers orques portent deux livrées. De quoi sont-elles marquées ?

12) Qui est le destructeur de Théoden ?

13) Comment s'appelle le grand-père de Bergil ?

14) Combien d'intendants ont précédé le père de Faramir ?

15) Qu'est-ce-que La Faucille ?

16) Quelle est la teneur du message que reçoit le fils d'Arathorn du fils d'Elrond ?

17) Sous quel nom est connu Incanus chez les Nains ?

18) Quels sont les titres de Meriadoc en Rohan ?

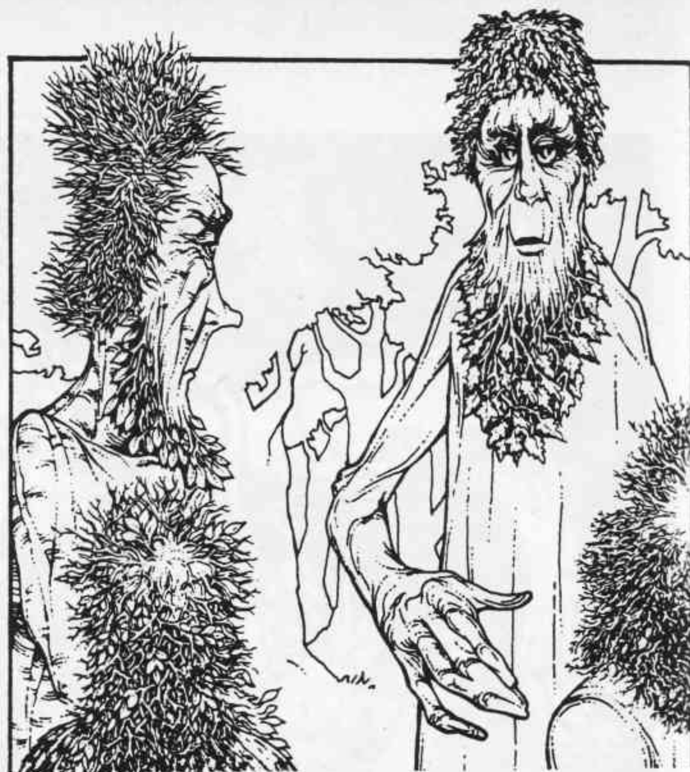
19) Sous quel nom les Elfes désignent-ils Vifsorbier ?

20) Quel est le pseudonyme utilisé par la soeur d'Eomer pour s'engager dans l'armée du Rohan ?

Réponses p. 98



LA FÉE



Endorendilli, Amies et Amis de la Terre du Milieu, Salutations

Gandalf et Frodo, ça vous interpelle quelque part au niveau de votre vécu. Si l'on vous parle des Elfes vous dressez l'oreille. Oui mais, si l'on vous cause de la grand'mère du Balrog, Gothmog, Ulbandi, ou encore des divinités de la guerre Makar et Measse, amis de Melkor; là non ? Vous aimeriez en savoir plus...

Comprendre les langues elfiques -- aussi mystérieuses que les ordonnances de votre médecin -- c'est possible !

La F.E.E. est là... Non, pas Mélusine, la **Faculté des Etudes Elfiques**, association des furieux de JRR Tolkien et de son monde, la Terre du Milieu, Numenor, Valinor, Tol Eressea, etc. Vous vous sentez une âme d'explorateur, les vastes plaines du Rhûn, les forêts sombres et sauvages de Mirkwood ou Taur-nu-Fuin ne vous font pas peur, alors venez nous rejoindre et cela pour la somme modique de 50 francs minimum (80FF pour l'étranger). Mais ce n'est pas tout, car grâce à votre adhésion vous faites vivre - et du même coup vous êtes abonné(e)s -- au bulletin de l'association le FéeriK. C'est votre tribune, *Le FéeriK*, grâce à lui c'est un fleuve d'informations dont vous serez abreuvé(e)s.

Pour que tous ceux et celles qui désirent participer puissent le faire pleinement, la **FEE** est divisée en dix chaires d'études.

- chaires d'ethnologie et biologie.
- d'histoire.
- de géographie.
- de linguistique.
- d'études humaines.
- d'études elfiques.
- d'études naines.
- d'études des Monstres.
- d'études ludiques.
- d'études des mythologies comparées.

Ainsi vous les adhérents, vous pouvez non seulement découvrir ce monde merveilleux grâce à la **FEE**, mais l'explorer sur des chemins avec d'autres furieux... Banzai !
(euh, pardon...) Elendil !

Pour nous contacter une seule adresse:



Pour les adhésions le chèque au nom de M. Kloczko, pas la fée les banques n'y croient pas... Pour toutes correspondances joindre (si l'on désire une réponse) impérativement une enveloppe timbrée à votre adresse; et que Manwe vous guide.

Anar caluva tielyanna Elendil !

Le mot de GRAAL:

Malgrès ce ton jovial, la **FEE** est une association très sérieuse qui compte déja plus d'une cinquantaine d'adhérents sur toute la France. Son bulletin présente des études approfondie du monde de Tolkien. Les articles de ce numéro hors série concernant les langues elfique proviennent en partie du bulletin publié par Edouard Kloczko. Nous ne pouvons que vous conseiller de contacter ce dynamique président pour découvrir toutes les merveilles de la Terre du Milieu.

LE TEMPLE DU JEU



VOTRE JEU
CHEZ VOUS
DANS
24 h



Tout sur les Terres du Milieu

JRTM en français

J.R.T.M.	*209*
L'Ecran du JRTM	*61*
La carte du JRTM	*61*
Angmar	*107*
Moria	*114*
Les Rangers du Nord	*114*
L'Antre de Shelob	*67*

JRTM en anglais

Lords of Middle-Earth, T.1	*118*
Lords of Middle-Earth, T.2	*118*
Lords of Middle-Earth, T.3 (janvier)	*118*
Creatures of Middle-Earth	*N-C*
Isengard	*118*
Riders of Rohan	*118*
Lorien	*118*
Havens of Gondor	*118*
Sea-Lords of Gondor	*118*
Ents of Fangorn	*118*
Dunlands	*118*
The Lost Realms of Cardolan	*118*
Shadow in the South	*118*
Far Harad	*62*
Mirkwood	*69*
Bree	*65*
Dagor lad	*65*
Hillmen of the Trollshaws	*65*
Thieves of Tharbad	*65*
Paths of the Dead	*65*
Goblin-Gate	*65*
Haunted Ruins	*65*
Phantom of the N.Marches	*65*
Troll of Misty Mountain	*65*
Pirates of Pelargir	*65*
Gates of Mordor	*N-C*
Rivendell	*65*
Brigands of Mirkwood	*65*
Assassins of Dol Amroth	*65*
Woses of the Black Wood	*65*
Raiders of Cardolan	*65*
Mouth of the Entwash	*65*
Weathertop	*65*
Teeth of Mordor	*65*
Halls of the Elven-King	*65*
Minas Tirith	*177*

ROLEMASTER

ROLEMASTER	*361*
Character Law & Campaign Law	*118*
Arms Law & Claw Law	*118*
Spell Law	*118*
The Cloudlords of Tanara	*99*
Vog Mur	*65*
The Iron Wind	*80*
Creatures & Treasures	*118*
Rolemaster Companion I	*118*
Rolemaster Combat Screen	*65*
Rolemaster Companion II	*118*
Rolemaster Companion III (janvier)	*118*
Robin Hood	*132*
Mythic Greece	*132*

EXCEPTIONNELLEMENT : 15 FRS DE FRAIS DE PORT.

BON DE COMMANDE — **TITRE** — **PRIX**

Nom....................Prénom.................... ....
Rue.. ....
CP............ Ville.. ....
+ frais de port & emballage + 15........
Je paye par ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat carte — Total ☐
Carte Bleu ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ — Signature.
CH — Date d'expiration ☐☐ ☐☐ ☐☐

A envoyer à
OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION
55, rue du Jardin Public
33000 BORDEAUX
Tél. 56.20.05.16.











DANS LE SECRET DES ROIS



Ce scénario est prévu pour être joué avec le Jeu de Rôle de la Terre du Milieu. Il regroupe de 3 à 5 aventuriers de niveaux moyens à faible (2 à 5). Peu directif, les éléments fournis pour le Maître de Jeu pourront être développés et approfondis à sa convenance, en particulier avec le module JRTM "Les Rangers du Nord : le Royaume d'Arthedain". En effet, l'aventure se déroule autour de la cité de Fornost Erain, capitale du royaume d'Arthédain. Si ce module n'est pas nécessaire au bon déroulement du scénario, il permettra cependant de se familiariser avec cette région, ses occupants et les courants politiques qui l'animent. Volontairement, ce scénario est très ouvert et permettra aux Maîtres de Jeu d'exploiter les possibilités laissées inexploitées par manque de place.

• INTRODUCTION •

L'aventure se déroule dans les années 1640 à 1660 du Troisième Age. Durant cette époque troublée règne le dixième Roi d'Arthedain, *Argeleb II*. Près de 200 ans après la destruction de la Cité d'Anùminas, les troupes du Roi-Sorcier harcèlent toujours les régions frontalières du royaume, et de nombreux raids sont organisés dans les territoires arthedains par ces voisins belliqueux. Les troupes ennemies sont composées d'humains, d'Holog Hai et d'Uruks, qui pillent et massacrent les communautés sur lesquelles ils fondent au cours d'opérations rapides.

Durant cette période instable, l'organisation militaire est extrêmement développée et tous les observatoires et les places-fortes sont occupés par l'armée, renforcée parfois par les alliés de Gondor. Dans les plaines venteuses de l'Arthedain, les patrouilles militaires circulent régulièrement, soutenues par des milices locales organisées. La guerre est aux frontières, mais la peur de l'ennemi est entrée dans de nombreux coeurs ; c'est la peur insidieuse de l'attaque surprise, du raid meurtrier venu des ténèbres.

C'est aussi l'époque où les Arthédains se remettent avec grand mal de la terrible peste de 1636, qui a ravagé la région, mais aussi de la décision du Roi Argeleb II de donner une partie du Royaume aux Hobbits, décision qui est encore vigoureusement discutée par les plus conservateurs. Dans ces nouveaux territoires, obtenus depuis près de quarante ans, les Hobbits continuent de s'installer, fondant la ville de Hobbitbourg, où la communauté de Lézeau, non loin de la Grande Route de l'Est. La Comté est donc en pleine période de développement et prépare à cette époque des bases solides pour un avenir d'où les Hobbits excluent volontiers dangers et périls.

Durant cette époque, la Cité de *Fornost Erain* est très active ; le commerce avec le Sud est en pleine expansion à cause des besoins de la guerre, et le lointain allié du Sud, le Gondor, fait parvenir de grands convois nécessaires aux besoins du moment. Les soldats paradent régulièrement autour de la cité, les troupes fraîches faisant étinceler armes et armures avant de partir pour les postes du Nord, pour remplacer leurs camarades épuisés par de trop nombreuses escarmouches, tandis que les colonnes revenant du front ramènent, avec les blessés et mutilés, des hommes avides de retrouver la joyeuse animation de la vie ordinaire, la joie d'être en famille pour pouvoir enfin savourer de trop courts moments de repos, avant de repartir.

Toute cette activité se trouve concentrée autour de la Cité de Fornost Erain, où la ville fortifiée domine une autre ville, sans cesse changeante, de toiles de tentes et de chariots, de tavernes rapidement bâties et tout aussi vite disparues, d'échoppes de marchands itinérants ou de bateleurs isolés, de bétail amené pour être vendu ou de carrioles chargées de légumes, de tissus ou d'armes...

C'est dans ce contexte agité que le Roi Argeleb II gouverne, appuyé par son Conseil. Le roi fait lui-même de fréquentes visites aux différents avant-postes, et son armure bleu nuit est le symbole de la permanence de cette lutte épuisante aux confins du royaume. Même si cette situation a quelque peu estompée les ambitions politiques des grandes Maisons du Royaume qui forment le Conseil, certaines situations requièrent de la part du Roi une grande fermeté qui rejaillit sur sa réputation de chef militaire incontesté et incontestable. L'avis des Prophètes, qui gardent les précieux Palantirii, est toujours écouté avec attention car leurs talents et leurs connaissances sont

grands et précieux et leurs visions ont déjà permis de contrer quelques manoeuvres ennemies d'envergure.

En fait, depuis la terrible invasion de 1409, l'activité militaire déployée par Argeleb II parvient, pour la première fois, à redonner une vitalité et une énergie au Royaume que beaucoup avaient crues ne jamais plus revoir chez les descendants des anciens Numenoriens. Les raids à l'intérieur du Royaume ont nettement diminué et les victoires militaires ont repoussé les tribus d'Uruks les plus menaçantes jusqu'au coeur de Rhudaur, à l'Est. C'est maintenant au-delà des plateaux septentrionnaux que les principales escarmouches éclatent. La popularité du Roi est donc bien assise et chacune de ses apparitions est acclamée par un peuple heureux et, pour le moment, quelque peu libéré de la crainte perpétuelle d'une nouvelle invasion...

• LE DEPLOIEMENT • DES PIECES

C'est dans cette atmosphère que les personnages sont arrivés à Fornost Erain. Après un long voyage, la cité offre de nombreux attraits et beaucoup de facilité pour dépenser un argent certainement difficilement acquis. Les personnages ont donc décidés de passer là quelques jours agréables, avant de chercher éventuellement un emploi dans la région. En effet, ceux-ci ne manquent pas ; la guerre et l'insécurité relative du territoire font que de nombreux marchands engagent volontiers des soldats ou des mercenaires pour des escortes ponctuelles à travers l'Arthedain. Avant de s'engager, le groupe a donc choisi le repos pendant quelques jours. Quelques jours mis à profit pour s'entraîner, visiter la ville ou jouer et boire dans les auberges. En particulier dans l'auberge du *Cheval Ailé*, lieu de rendez-vous de tous les aventuriers du coin, où s'échangent les bons tuyaux, les insultes colorées, ou, plus rarement, les coups de poing rageurs.



C'est là que l'un des personnages a fait connaissance d'un groupe de joueurs habitué des lieux, jouant régulièrement dans un des petits salons de l'auberge. Après trois ou quatre jours de pratique régulière, la confiance s'est installée et les parties vont bon train entre des joueurs de niveau sensiblement égal : le plaisir de jouer à l'état pur. L'un des joueurs, d'environ 25 années, assez riche d'apparence et de maintien et répondant au nom de *Mialkan*, arrive un jour à la table de jeu avec une mine déconfite. Après quelques tours de jeu, il abandonne et, d'une manière ou d'une autre, finit par se confier à un PJ.

Effondré, Mialkan dévoile ainsi qu'il possède une soeur, répondant au doux prénom de *Marine*. Or Marine a disparu depuis la veille, lui laissant pour unique message un mot griffonné hâtivement : "Ne t'inquiète pas pour moi, j'ai décidé de rejoindre Amos. Adieu". Questionné, et en pleurs, Mialkan révèle qu'*Amos* est un prétendant dont sa soeur s'est éprise mais qui n'est que fermier dans le petit village de *To-Valum*, au Nord de Fornost. Faire un jet d'*observation très difficile* pour se rendre compte que Mialkan a l'air d'en faire un peu trop.

Mialkan tient énormément à sa soeur et ne voulant pas la marier à un vulgaire paysan (ils sont orphelins et c'est lui qui a élevé Marine), il souhaite aller à To-Valum le plus vite possible et recherche une escorte de personnages courageux pour l'accompagner jusque là-bas. Arrivé sur place, il se fait fort de raisonner Amos et Marine, et, à priori, n'aura plus besoin des services des personnages ; cependant il n'exclut pas la possibilité de devoir entreprendre une action un peu plus "violente" pour récupérer sa soeur contre l'avis d'Amos. Il propose donc à chaque accompagnateur que le PJ recommendera une somme de 10 PO par personne (négociable jusqu'à un maximum de 16 Po par personne). Il y a cinq jours de chevauchée jusqu'à To-Valum et il fournit à chacun un cheval.

S'il est questionné plus en détail sur sa soeur, il s'en tiendra au schéma précédent ; lui et sa soeur sont orphelins ; elle a 19 ans, et c'est lui le chef de famille. Cependant, s'ils insistent beaucoup les personnages pourront se rendre compte de certaines contradictions dans l'histoire de Mialkan.

• CE QUI SE TRAME •

Le frère...

En fait, Mialkan n'est pas du tout le frère de Marine. Celle-ci est une charmante jeune fille de 19 ans, qui habite le quartier bas de la ville de Fornost. Mialkan habite le quartier haut, étant le fils d'un cousin de la Maison *Foros* (membre du Conseil). Il a remarqué Marine et lui a fait une cour assidue, mais n'a jamais eu de succès, à cause de son père, un vieil homme acariâtre et bedonnant, négociant en tissus de luxe de son état, du nom de *Ferlis*, qui a interdit toute approche de sa fille. Marine, elle-même, n'a jamais montré grand intérêt envers Mialkan, mais celui-ci est certain que c'est dû à la présence de son père. Mialkan est parvenu à rencontrer la bonne de la maison, et il a pu ainsi apprendre la veille que Marine avait quitté la ville, malade, avec une petite escorte, pour aller voir un guérisseur à To-Valum. Il a donc inventé une histoire de toute pièce pour recruter un petit groupe de mercenaires, qu'il prévoit d'utiliser ou non selon la situation.

Mialkan est un doux rêveur et pense que son charme agira à coup sûr sur Marine si son père est absent. Il n'a aucune idée de la façon de procéder une fois là-bas et préparera des plans rocambolesques pour tenter de rencontrer Marine, en gardant sa façade de frère éploré. Durant le voyage, Mialkan dévoile son caractère superficiel ; il n'a aucune expérience des voyages en dehors de suites somptueuses et puissamment protégées.

Si les personnages se doutent de quelque chose et "bousculent" un peu Mialkan, celui-ci dévoilera toute l'affaire. Dans tous les cas, il ne peut engager plus de 120 PO qui sont toutes ses économies.

Le marchand...

En ce qui concerne Ferlis, la situation est beaucoup moins claire qu'elle n'y paraît : pour les gens qui l'entourent, Ferlis est un honnête marchand, qui s'est installé avec sa femme *Iselda* à Fornost, venant du Sud. Ils sont arri-

vés avec leur fille Marine, qui avait alors un an. Depuis que Marine a grandi, pour devenir une ravissante jeune fille, les voisins ont pu remarquer que Ferlis la protégeait systématiquement des avances de tous les courtisans potentiels, au point de presque la cloîtrer chez lui, tandis que Iselda, elle, n'est jamais sortie ou très rarement de l'atelier où elle exerce son métier de tisseuse.

En posant des questions précises, les personnages pourront aussi apprendre que depuis toujours le marchand Ferlis reçoit certains soirs, environ une fois par mois, la visite d'une dame dont les habits neutres et amples empêchent toute identification. Pour certains (65%), il s'agira même de plusieurs dames différentes...

Les autres membres de la maison sont *Rosa*, la bonne et la dame de compagnie, qui a 32 ans et est originaire de la ville et Klynn, qui aide Ferlis dans son négoce, et qui fait office de Valet.

...et la fille

Marine est la fille du Roi Argeleb II ; elle est le résultat d'un amour extra conjugal qui est resté secret, mais qui a lié le Roi à une soubrette nommée Iselda. Lorsque celle-ci s'est aperçue qu'elle était enceinte, elle s'est confiée à sa maîtresse, Lady *Sylva Eketta*. Celle-ci, apprenant la nouvelle, décida de ne rien dévoiler et de cacher la naissance au Roi et à tous. La maison Eketta décida donc de garder cette decendante directe de la lignée d'Elendil sous sa coupe, pour une utilisation ultérieure. En effet, si elle-même, de par son sexe, ne pouvait prétendre au trône, un descendant mâle serait tout à fait capable de se présenter comme héritier légitime un jour ou l'autre, la reconnaissance par les Signes et la Magie ne pouvant être mis en doute. C'était donc le moyen pour la Maison d'Eketta de disposer d'un outil capable de lui donner le pouvoir à long terme.

Effectivement, Marine fût élevée par Ferlis, protecteur et tuteur de l'enfant, et cousin direct de la Maison Eketta, avec l'aide occasionnelle de Lady Sylva. Isselda, la mère, gardée dans une cage dorée, aurait bientôt son utilité pour révéler, au moment propice, l'ascendance de Marine.

Quand à Marine, elle a été élevée dans l'ignorance de son patrimoine, dans l'idée qu'elle et sa mère étaient redevables à la famille Eketta, à Ferlis et à Lady Sylva du luxe dans lequel elles vivaient paisiblement toutes les deux.

☆ L'HISTOIRE DE SHINA ☆

Shina, la guérisseuse, est une prophétesse déchue, l'une de celles qui, ayant suivies les voies des prophéties, n'ont jamais pu faire partie de l'Ordre Royal des Prophètes de Fornost. En effet, séduite par Argeleb II, alors prince d'Arthédain, elle céda à ses avances et perdit par amour toute chance de pouvoir accéder au statut envié de Prophète Royal. La relation princière fit scandale à la cour et le roi *Araphor* condamna Shina à l'exil ; elle vécut isolée, vagabonde, jusqu'à ce qu'elle rencontre un animiste, qui lui fit oublier son amour de jeunesse. Pourtant à l'insu de tous, Argeleb lui fit avant leur séparation un dernier cadeau, la Griffe du Nord, une amulette appartenant à l'héritage de la lignée d'Elendil, et possédant des propriétés magiques qui aidèrent Shina à acquérir une bonne connaissance de la magie Théurgique. A la mort de son mari, pendant la grande peste, Shina s'installa près de To-Valum, pour apporter une aide spirituelle et magique aux gens de la région en échange de leur aide matérielle.

La bonne, Rosa, ne sait évidemment rien de tout cela. Elle a simplement remarqué les visites de Lady Sylva ; elle pourra la décrire mais elle ne la connaît pas de nom. Evidemment, si Ferlis a des soupçons ou des présomptions quant aux informations dévoilées par Rosa, celle-ci disparaîtra mystérieusement et discrètement...



Le valet, *Klynn*, a lui aussi des choses à cacher. Au service de Ferlis depuis trois ans, il a mis à profit ce temps pour mettre son maître en confiance, ce qui est parfaitement réussi. Taciturne et renfermé, Klynn ne parle pas beaucoup mais travaille efficacement... Pour le compte du Roi-Sorcier d'*Angmar*. Par sa magie, celui-ci a obtenu certains renseignements concernant l'existence de Marine et son ascendance. Décidé à en savoir plus, il a chargé un des ses meilleurs capitaines, Klynn, d'aller enquêter directement à Fornost. Après une rapide enquête, Klynn découvrit l'existence de Ferlis, et se fit embaucher. De l'intérieur, il a pu reconstituer les pièces du puzzle qui lui manquaient, et est maintenant au courant de tout ce qui concerne Marine.

Les trois coups...

Au moment où l'histoire débute, les pions sont en place, et le premier mouvement est effectué par le Roi-Sorcier. Voyant ses efforts de guerre grandement contre-carrés par la technique guerrière d'Argeleb II, il décide d'agir directement contre Marine pour avoir sa vie à sa disposition comme monnaie d'échange, de manière à obliger la maison Eketta à agir de l'intérieur et pour avoir le plaisir d'avoir en son pouvoir une descendante directe de la lignée d'Elendil.

Klynn parvient donc facilement à droguer Marine, par une maladie aux effets semi-magiques, donnant l'impression d'une prochaine agonie. Mais avant qu'un ultimatum soit lancé par un sbire du Roi-Sorcier aux dirigeants de la Maison Eketta, la bonne, Rosa, devant l'état de la jeune fille, indique à Ferlis la localisation d'une sorcière guérisseuse de sa connaissance dans le village de To-Valum. Ferlis envoie tout de suite Marine là-bas, avec une escorte pourvue par les gardes de la maison Eketta. Pris au dépourvu, Klynn réagit avec les contacts qu'il a dans la région, et décide d'organiser l'enlèvement discret de Marine. Quittant Fornost, il suit le convoi et fait prévenir un groupe d'Uruks, de la tribu des *Uroth-Burm*, infiltrés et stationnés dans les ruines d'Anùminas. Cependant, un événement inattendu va bouleverser ses projets...

A l'arrivée de Marine, pour apaiser douleurs et fièvres, Shina fit usage de la Griffe du Nord. Ce talisman magique augmente le pouvoir de celui qui l'utilise, mais c'est aussi un objet d'origine Numénoréenne, ayant appartenu à la lignée d'Elendil ; sous son influence, Shina découvrit avec stupeur l'ascendance de Marine, au cours d'une vision inspirée magiquement par l'amulette. Cette vision lui révèla le destin de Marine.

Klynn, à proximité, perçut cette irruption de magie incontrolée et décela les traces du pouvoir d'Elendil. Cet événement lui fit perdre le contrôle de son côté ténébreux. Il se transforma alors en Loup-Garou, le noir messager, et extermina sans peine les gardes de la maison d'Eketta. Puis, il se précipita dans la chaumière, où les maigres protections de Shina furent inefficaces. Ayant repris une partie de son contrôle, Klynn, sous sa semi forme, enlèva Marine. Il incendia la chaumière, tentant d'effacer toutes tra-

ces de son action. Puis, il s'enfuit vers le Nord, pour rejoindre les Uruks, qui devaient l'attendre au confluent des deux rivières...

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

A partir de ce moment, la chronologie des événements et de l'interaction des personnages doit être respectée. Pour faciliter la tâche du maître, voici ci-dessous les moments forts de l'aventure, repris plus bas dans les chapitres correspondants. Ils devront être modifiés par le MJ en fonction des actions des personnages et de leur influence sur le destin.

J 0 : Après-midi - La révélation de Shina, et l'attaque de Klynn qui enlève Marine.

Tombée de la nuit - Arrivée des personnages à To-Valum, après cinq jours de voyage. Pendant ce temps, Klynn retrouve les Uruks, au confluent des deux rivières.

Nuit - Les Uruks repartent vers le lac d'Evendim en canöes ; ils passent au large de To-Valum au milieu de la nuit.

J+1 : Matin - Shina, retirée la veille des ruines fumantes de sa chaumière, meurt des suites de ses blessures

Après-Midi - Arrivée des soldats d'Etketta, avec Felris.

J+2 : Matin - Arrivée d'un groupe d'homme des rivières à To-Valum, ils ont combattu la vieille le groupe d'Uruks de Klynn.



✦ LE VOYAGE ✦

Le voyage dure cinq journées à cheval (dix jours à pieds). La première nuit se passe à l'extérieur, au Nord de Fornost, au pied des coteaux septentrionaux. Les seconde, troisième, et quatrième nuits se passent dans des petits villages, traversés par le chemin qui mène aux rives du lac Evendim (à pied, une nuit sur deux est à l'extérieur). Après la quatrième nuit, le chemin bifurque vers le Nord pour rejoindre To-Valum.

Les rencontres dans la journée sont avec des soldats allant ou revenant du Nord, où les postes frontières sont sans cesse harcelés par les tribus d'Uruks. Il y a aussi des caravanes réduites de marchands, escortées le plus souvent par des mercenaires. Aux abords des villages, des groupes de paysans ou de bergers restent ensemble, dans la campagne, rentrant des champs avant la tombée de la nuit. Les rencontres nocturnes peuvent inclure des loups, un ou deux ours septentrionnaux, au pied des plateaux du même nom, ou des bandes errantes de bandits (70%), d'Uruks (20%) ou de Trolls (10%).

Dans les deux villages traversés, la petite auberge locale permettra au groupe d'apprendre qu'un chariot transportant une jeune fille malade s'est bien arrêté là quatre soirs auparavant pour le premier village (A), et trois jours auparavant, à midi, dans le second village (B). Seuls quelques paysans (10% + bonus présence) auront remarqué que les personnes accompagnant la jeune fille portaient la livrée de la maison d'Ekatta. La jeune fille, quant à elle, était très pâle et très malade et restait allongée sur une civière.

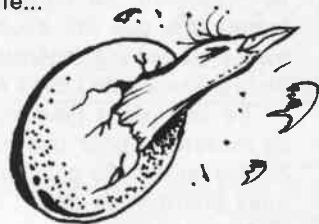
Le caractère de Mialkan se dévoilera petit à petit et avec les renseignements pris aux villages, son inquiétude pour Marine s'accroîtra et il aura de plus en plus tendance à oublier son histoire de frère cherchant à préserver la dignité de sa soeur.

Durant le voyage, les aventuriers découvriront un homme, assis sur le bord du chemin, une grande cape brune cachant ses vêtements et son visage. Il semble fasciné par l'observation d'un nid ou un oiseau multicolore, au plumage éclatant, repose, tandis qu'un autre s'affaire à assembler des brindilles pour consolider l'ensemble. Lorsque le groupe approche, les oiseaux s'envolent en abandonnant le nid, dans lequel se trouve un oeuf gris. L'homme semble alors réaliser que les personnages sont là, et les salue d'un air absent. Il va prendre l'oeuf.

L'homme enlève alors le capuchon pour dévoiler un visage ni jeune ni vieux, aux cheveux longs gris-argent. Il a un bâton à côté de lui et aucune armure visible. Il prend l'oeuf et le tends au groupe, en leur disant : *"Celui-ci viendra quand celui-là sera lancé, pour combattre le mal, jamais ne reculerez, et l'oiseau de feu contre le noir messager, accomplira ce que du destin vous ferez".*

Il se retourne ensuite pour continuer son chemin, là d'ou viennent les personnages et aucun d'entre eux ne souhaitera porter la main sur lui. En s'éloignant, des oiseaux viendront se regrouper autour de lui, voletant et piaillant autour de sa silhouette.

L'oeuf semble être naturel. Pourtant un utilisateur de magie le prenant à mains nues sentira une chaleur diffuse et un léger picotement, similaire à celui produit par l'utilisation du pouvoir magique. Plus les aventuriers approcheront de la rencontre avec le noir messager, à Anùminas, plus la chaleur ressentie au contact de l'oeuf deviendra intense, jusqu'à devenir presque insupportable, en présence de Klynn lui-même...



Si les personnages décident de casser l'oeuf avant le moment fatidique, celui-ci se brisera normalement et un oiseau de feu s'envolera sa taille dépendant de la chaleur de l'oeuf.

✦ TO-VALUM ✦

To-Valum est un petit village au bord de la rivière, non loin de l'embouchure du lac d'Evendim. Sur la rive, une plage de sable abrite les canöes des pêcheurs, sortis pendant la journée ; plantées dans le sable, des perches permettent de faire sécher les grands filets.

Les maisons sont agencées autour de la demeure principale du chef du village (1). Un petit muret de terre fait le tour des dernières maisons, protégeant, avec un fossé aux bords escarpés, garni de pointes acérées, l'accès au village. Celui-ci se fait par une sorte de pont pivotant par-dessus le fossé. A proximité de ce pont artificiel, dans le village, se tient la seule auberge locale, *le Repos d'Evendim* (2), dont la clientèle est surtout composée des pêcheurs du coin. Les miliciens de service, en uniforme, arpentent le muret et identifient les nouveaux arrivants.

A leur arrivée au crépuscule, les aventuriers trouveront le village en émoi et les sentinelles singulièrement sur le qui-vive. La milice a été doublée, et le village est en alerte, sur ses gardes. L'arrivée des étrangers, d'ailleurs, sera vue avec suspicion. Mais, à moins d'une grosse erreur diplomatique, les villageois ne fermeront pas leur porte aux voyageurs pour la nuit, et le soir, la présence des guerriers équipés rassurera quelque peu les habitants.

Les PJ apprennent rapidement que

la maison de Shina la guérisseuse a été attaquée dans l'après-midi et que celle-ci est en train d'agoniser dans la maison du chef. Un chariot menant une jeune femme malade, accompagné d'hommes en arme de la maison d'Etketta, était arrivé le matin au village. Après s'être restorés, les voyageurs sont allés trouver Shina. Il ne semble pas que se soit eux qui aient mené l'attaque car on a retrouvé leurs cadavres dans les ruines fumantes de la chaumière. Le corps de la jeune femme n'a pas été découvert et les traces qui ont été repérées témoignent de la présence de Loups et d'Uruks.

Le soir, dans l'auberge, le village se rassemble pour une nuit pas comme les autres. Au coin du feu, les langues pourront se délier, avec un peu d'aide, et l'histoire de Shina sera racontée une nouvelle fois, mais avec un relief particulier. Les villageois se perdent en conjectures en ce qui concerne l'attaque, car la demeure de Shina était réputée pour avoir des protections magiques efficaces. De plus, la présence des étrangers du matin et la disparition de la jeune malade seront longuement discutées, l'hypothèse que celle-ci soit une princesse étrangère importante étant même avancée par hasard, au milieu d'un tas d'autres possibilités toutes aussi réalistes. Bref, les personnages ne devraient pas perdre leur temps, lors de leur soirée à To-Valum.

Quant à Mialkan, il s'effondrera sous le coup de la nouvelle et dévoilera la vérité quant à ses sentiments pour Marine. Romantique à souhait, il sera prêt à aller jusqu'au bout du monde pour sauver sa belle, lors de grandes envolées lyriques. Il proposera tout de même toute sa fortune (120 po), sa gratitude éternelle et, si cela ne suffit pas, consentira à laisser les chevaux prêtés aux aventuriers. Si cela n'est toujours pas suffisant, il fera alors une promesse mirobolante, sachant qu'il ne la tiendra pas. Il est donc prêt à tout pour retrouver Marine.

• LA CHAUMIERE DE LA • GUERISSEUSE

Isolée à un kilomètre environ du village, elle a été construite dans une clairière, près d'un versant abrupt surplombant la rivière. L'endroit, qui fut charmant, est maintenant dévasté. La chaumière en rondins de bois a presque complètement brulée, et les cendres encore chaudes finissent de se consumer, dégageant une légère fumée. Les corps des soldats ont été hâtivement enterrés à côté des ruines, sous un tumulus. Des traces de sang nombreuses témoignent d'un violent combat. Le chariot est resté là ou il a été parqué, à l'entrée de la clairière, et les chevaux semblent avoir rompu leurs liens. Ils peuvent être retrouvés à deux ou trois kilomètres de là. Si un animiste cherche à communiquer avec eux, il apprendra qu'ils ont eu la plus grande peur de leur vie en sentant une "chose" approcher ; pour eux cela a été la peur du loup, décuplée. Ils se sont enfuis. La paillasse transportable de la jeune fille est retrouvée, posée devant ce qui était certainement l'entrée de la chaumière.

Les villageois déconseilleront très fortement aux voyageurs d'aller voir la chaumière après la tombée de la nuit. Cependant, si ceux-ci passent outre, rien ne se passera de particulier. L'atmosphère, par contre, sera particulièrement tendue et le sous-bois semblera bien sombre et menaçant aux téméraires aventuriers...

A proximité de la maison, le personnage possédant l'oeuf donné par l'homme sur le chemin ressentira une étrange attirance. S'il se laisse guider, il découvrira au milieu des madriers consumés la Griffe du Nord, dont le métal pourtant noirci par la fumée n'a pas été affecté.

> **LA GRIFFE DU NORD**
>
> Ce talisman fait partie de l'héritage d'Elendil. Il est en argent et représente deux griffes courbes, juxtaposées au centre d'un cercle d'or. Il s'agit en fait d'un multiplicateur de pouvoir x2, et permet à son possesseur de lancer cinq sorts de Théurgie de plus que la normale. Il a aussi des propriétés enchantées pour un descendant d'Elendil. Son utilisation par Shina sur Marine a ouvert involontairement un lien magique entre l'objet et la jeune fille. Les autres pouvoirs du talisman ne sont utilisables que par la lignée d'Elendil, et pourront être librement choisis par vous-même.
>
> Au moment ou un personnage cherche à utiliser la Griffe du Nord, reportez-vous au chapitre correspondant à l'utilisation du talisman.

S'ils cherchent à voir les cadavres des gardes, les aventuriers découvriront des corps carbonisés. Cependant, un jet de *Perception Difficile* permet d'identifier une blessure dûe à une blessure profonde et mortelle.

La visite du lieu le lendemain, en plein jour, permettra de rechercher des pistes. En effet, un Jet de *Pistage de difficulté moyenne* permettra de reconnaitre des traces animales (probablement des loups) et humaines ou humanoides, le nombre n'étant pas discernable à cause du passage des villageois après l'attaque.

Les traces vont et viennent autour de la chaumière et semblent provenir du versant abrupt. En effet, au bas de celui-ci, près de l'eau, des traces similaires seront aperçues. Un succès absolu, cependant, rendra ces traces suspectes de par leur agencement et leur répartition générale. A ce moment, un autre Jet de *Pistage* réussi permettra de découvrir une autre série d'empreintes, quasiment effacées, qui seraient celles d'un loup d'une taille démesurée. Sur ce second Jet, une réussite absolue confirmera la présence d'une seule créature de chaque type (loup, humain et loup géant) et la volonté de mystifier d'éventuels poursuivants.



En cherchant plus loin dans les bois, un Jet de *Pistage difficile* permet de découvrir une piste d'humanoide, s'enfonçant dans les bois et remontant le fleuve. Pour la suivre jusqu'à son terme, il faut réussir deux autres jets, car l'individu a camouflé ses traces habilement. Le premier jet est *moyen*, mais le deuxième est *très difficile* du fait du terrain plus rocailleux. En cas de réussite absolue, on peut se rendre compte que l'individu porte quelque chose de lourd. La piste mène au confluent des deux rivières, à six kilomètres environ au Nord de To-Valum. Là, les traces d'un campement de guerre Uruk sont nettement visibles. Un Jet de *Pistage moyen* réussi permet de déterminer qu'une dizaine d'Uruks et cinq canöes ont stationné là pendant environ deux jours. Klynn a rejoint là les Uruks d'Anùminas, et, avec eux, s'est embarqué pour rejoindre la cité en ruine.

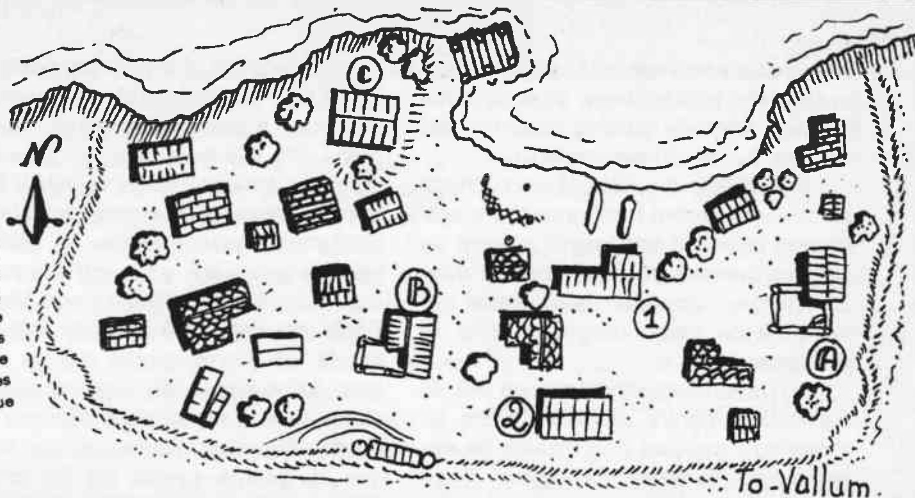
• L'AGONIE DE SHINA •

La guérisseuse est la seule à avoir survécue à l'attaque de Klynn. Lorsque la transformation a eu lieu, la bête a fondu sur les hommes d'armes, restés à l'extérieur. La panique des chevaux, dont les humains n'ont pas compris tout de suite l'origine, leur a été fatale. Rassemblés pour essayer de

Village de To-Vallum

1) Demeure du chef du village
2) Auberge : *Le repos d'Evendim*

Les maisons du village sont construites en rodins de bois massif. Certains habitants ont choisis de poser des tuiles sur leur toiture alors que la majorité se contente de planches enduites de résine. Les volailles circulent en liberté à l'intérieur du village tandis que quelques porcs restent enfermés dans l'enclos (A). Le cheval de labour du village est gardé par Liam, le Maître Agriculteur. Le matériel agricole, un socle et une herse sont entreposés dans l'écurie (B). Le responsable des campagnes de pêche est Fornost qui loge en (C) avec sa femme ses serviteurs et ses 4 enfants. La communauté n'existe que grace à la solidarité sans faille de ses habitants.



retenir les animaux, la bête a attaqué férocement et avec une précision mortelle. Les chevaux se sont enfuis, mais les humains étaient déjà morts. Seules, les deux femmes depuis la chaumière ont assisté à la scène. Puis le noir serviteur, encore fumant du sang de ses victimes, s'est tourné vers elles. La lutte magique fut de courte durée, et Shina, encore sous le choc de sa vision, ne put affronter la bête à armes égales. Succombant brutalement, elle fut laissée pour morte par Klynn, qui s'empara alors de Marine évanouie. Camouflant les traces de manière élaborée, Klynn mit ensuite le feu à la maison, brûlant par là même les corps des gardes qui avaient péris sous ses morsures. Puis, utilisant ses talents, il quitta les lieux avec sa prisonnière toujours évanouie. Shina n'était pas morte lorsque Klynn incendia la maison. Protégée en partie par la Griffe du Nord, elle tomba dans un bref coma. Par chance (ou était-ce le destin ?), le madrier principal en s'effondrant la protégea de la propagation de l'incendie. A l'arrivée des villageois, attirés par la fumée, elle vivait encore, bien que terriblement brûlée. Lorsque les foyers principaux furent éteints, elle fut secourue et transportée dans la maison du chef du village. Ses brûlures sont fatales, et elle n'a aucune chance d'en réchapper, cependant elle utilise toutes les ressources de sa volonté et de ses connaissances pour se maintenir en vie. Car elle sait que la vision du destin de Marine qu'elle a eu ne s'accomplira que si elle accomplit une dernière action. Elle attend le porteur, celui à qui elle donnera la vision du destin. Elle marmonne entre ses cris de douleurs, des paroles inaudibles et incomprréhensibles. Personne ne parvient à la tirer de cet état semi comateux.

Bien sûr, le porteur est celui qui possède l'oeuf ; si celui-ci s'approche de Shina, elle poussera un hurlement terrible et cherchera à l'agripper. Malgré ses plaies vives recouvertes de cataplasmes dérisoires, elle parviendra à le toucher et ce contact déclenchera, dans un effort de volonté fatal, la transmission de la vision.

☼ LE DESTIN DE MARINE ☼

Fille de Roi, Marine appartient à une lignée qui remonte aux temps glorieux du Royaume de Numénor. Descendante d'Elendil, son destin est lié à ce passé prestigieux. En effet, la vision montre Marine en proie au Roi-Sorcier. Emmenée enchainée dans les froides plaines d'Angmar, elle entre comme captive dans la forteresse du Roi-Sorcier, Carn Dum. Elle en ressort à ses côtés, à la tête d'une armée invincible d'Uruks, d'Holog Hai et d'humains qui l'acclament comme leur Reine. Elle présente alors son enfant aux troupes massées au pied de la forteresse. La vision montre ensuite la guerre, totale, dirigée par un jeune chef plein de ressources et d'audace, puissant dans la magie et indépendant du Noir Ennemi déchu. Sa lignée déchire les derniers descendants de Numénor, et son empire s'étend vers l'Ouest, puis vers le Sud. Bientôt, après avoir écrasé les Elfes, il règne sans partage sur l'Empire Noir du Nord.

L'UTILISATION DU TALISMAN

En se concentrant sur l'amulette (utilisation des objets magiques réussie) le personnage pourra déceler une résistance intrinsèque liée au fait qu'il n'est pas lui-même descendant d'Elendil. Il pourra alors bénéficier des avantages généraux de la Griffe du Nord.

De plus, lors du premier essai réussi, et à cause du lien établi involontairement entre la jeune fille et l'objet lors de la vision, le personnage pourra entrer en contact avec Marine, et sera envahi subitement par ses émotions, ses pensées et ses sensations. De la même façon, Marine ressentira pendant un court instant les pensées du personnage. Pendant ce bref contact, les pensées passées de la jeune fille défileront comme des image insaisissables. Les pensées ainsi obtenues dépendront du moment ou le contact est établi, comme indiqué ci-dessous. Ces contacts sont assez ténus, et lorsque les images passées cessent, les seules informations recueillies concernent les émotions actuelles de la jeune fille, le plus souvent la peur. Ces visions coûtent au personnage un point de pouvoir par 10 secondes. Pour ces visions, le MJ est invité à s'inspirer des événements mentionnés pour décrire une situation pendant une durée réelle correspondant au temps indiqué, si le personnage peut utiliser autant de points de pouvoir :



J 0 : Nuit - Le personnage se verra sur un fleuve, la nuit, ligoté et baillonné entre deux Uruks pagayant et sentant mauvais (10 secondes).

J+1 : Matin - Sur la rive d'une mer (le lac d'Evendim) près d'un feu, entouré d'Uruks grimaçants et méfiants, dirigés par Klynn, l'homme de confiance de son père (20 secondes).

Soir - l'attaque des hommes des rivières, venant à son secours, mais repoussés par la magie redoutable de Klynn (40 secondes).

J+2 : Matin - L'arrivée dans les rui-

nes d'une ancienne cité, puis la descente dans les ténèbres, à partir d'une grotte à flanc de colline, dans les jardins de la ville (40 secondes).

A ce moment précis, le personnage sentira une ombre terrifiante s'emparer de son coeur et son esprit entrera en contact pendant un bref moment avec une horreur indicible, matérialisée par deux petits yeux rouges, cruels et perçants...

Le personnage doit faire un Jet de *Résistance contre un niveau cinq* ou s'évanouir pendant une dizaine de minutes sous l'emprise de la peur. Si ce jet est réussi, le personnage surmontera sa terreur, mais ne voudra plus en aucun cas retoucher le talisman. Lorsqu'il sera en présence de la bête ellemême, son Jet de Résistance sera diminué de moitié. Par contre, si le jet rate, le personnage gardera une trace permanente de cette rencontre par une peur incontrôlable des loups ; peur traduite par un Jet de Résistance au niveau cinq, lors de chaque rencontre, et de niveau un lors de chaque mention de la présence de loups.

Après ce moment, tout contact par l'intermédiaire de la Griffe du Nord est impossible, Klynn ayant rompu le faible lien magique qui s'était créé.

FERLIS ET LES HOMMES D'EKETTA

Ayant quitté Fornost pour Baretta deux jours après les aventuriers, Ferlis apprend là-bas l'ultimatum du Roi-Sorcier. Aussitôt, il se précipite avec une troupe d'une vingtaine d'hommes, vers To-Valum. Ils arrivent pendant l'après midi du jour J+1 au village, et apprennent rapidement les événements des jours passés. La connaissance qu'ils pourront acquérir des objectifs des personnages dépendra alors uniquement de ce que ceux-ci auront déjà fait. Le plus probable est que Ferlis entendra parler d'un groupe restreint d'aventuriers cherchant la jeune fille. Ce qu'il apprendra exactement est à determiner par le MJ. Sans aucuns moyens de savoir ce qui s'est réellement passé, Ferlis se rabattra vers la première piste qu'il trouvera pour lui permettre de retrouver Marine. Ferlis est dans une situation délicate, car le fait d'avoir gâché par un manque de vigilance de longues années d'attente et d'espoir peut lui valoir une mort lente et douloureuse des mains des dirigeants cruels de la maison d'Eketta. Pour ces raisons fort compréhensibles, Ferlis n'hésitera pas à employer les grands moyens, aussi bien sur les habitants de To-Valum qui se trouvent dans le fief d'Eketta, que sur tous ceux susceptibles de lui permettre de retrouver Marine.



Ferlis n'est pas un idiot et si le besoin s'en fait sentir, il acceptera une alliance pour retrouver Marine. S'il apprend que son origine est découverte, par contre, il fera tout pour la retrouver et faire taire ensuite de façon définitive ceux qui en savent trop. Si Ferlis est tué, la maison d'Eketta enverra un autre responsable, beaucoup plus important, prendre les affaires en main (voir le chapitre évolution de l'aventure).

LES HOMMES DES RIVIERES

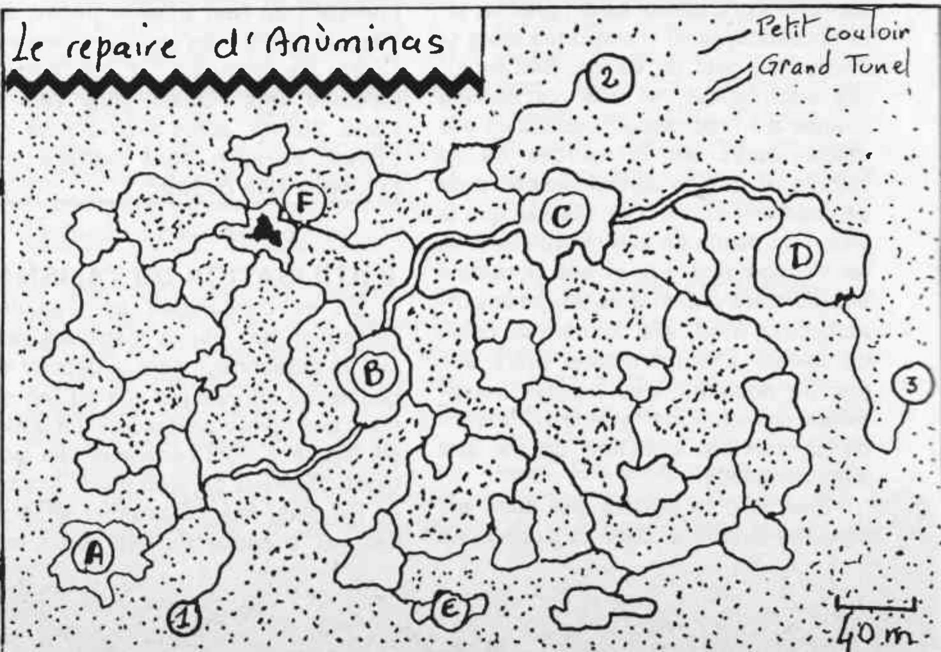
Ceux-ci arrivent à To-Valum au matin du jour J+2 ; il s'agit d'un groupe de 4 canöes avec neuf hommes. Certains sont blessés, d'autres sont brûlés. Ils viennent chercher des soins auprès de Shina. Ils apprendront à ceux qui voudront bien les entendre que, ayant aperçus à l'aube du jour précédent un campement sur les bords du lac d'Evendim, il s'en sont approchés pour découvrir une bande de neuf Uruks. Leur groupe, composé de 13 hommes aguerris a aussitôt décidé d'attaquer. En effet, il semblait que deux humains étaient prisonniers des Uruks, un homme et une femme. L'attaque prit effectivement les Uruks par surprise, mais l'homme utilisa la Magie pour défaire les attaquants. Deux éclairs de feu eurent raison des plus braves et devant cette opposition inattendue, les autres tournèrent les talons. La fille qu'ils ont vu correspond à la description de Marine. Vivante, elle semblait être libre de ses mouvements. Pendant le combat, un Uruk la surveillait de près.

Soignés et ravitaillés, les Hommes des Rivières accepteront d'accompagner des voyageurs sur les eaux du Lac d'Evendim, qu'ils connaissent très bien. Ils pourront parler des ruines d'Anùminas, devant lesquelles ils passent régulièrement. Ils croient celles-ci hantées et refuseront d'y pénétrer. Ils signaleront que ce n'est pas la première fois que l'on entend parler d'Uruks sur les rives du Lac d'Evendim, mais ne savent rien de plus en ce qui concerne un éventuel campement important.



LES RUINES D'ANUMINAS

Ces ruines sont aujourd'hui complètement désertées. Depuis sa destruction, durant l'invasion de 1409, Anùminas est resté un lieu écarté, évité et craint. Les légendes qui circulent autour de ces vieilles pierres sont nombreuses. La plus communément



1) Entrée du repaire par la faille à flanc de colline.
2) Entrée cachée du repaire dans une cave d'une maison d 'Anuminas.
3) Sortie secrète accèdant directement au lac d'Evendim par une grotte cachée. Présence de plusieurs barques. Le passage (syphon) est fermé à cause des crues mais il est praticable en bateau en été.
A) Repaire de loups gris de Forochel.
B) Salle commune 2d6 Urucks en permanence.
C) Salle de stockage. Vivres , butin de guerre,armes et vètements.
D) Caverne particulière du chef de la bande, réquisitionnée par Klynn et sa captive pour le moment.
E) Trésor des Uruks gardé par 2 Uruks en permanence. A définir selon la composition de votre groupe.
F) Lac souterrain.

répandue est que les lieux sont hantés. Des disparitions mystérieuses ont contribué à maintenir cette croyance, et aujourd'hui seuls les esprits trop téméraires osent s'aventurer au milieu de ces pierres balayées par le vent.

Le tracé de la cité est encore discernable, mais seuls les murs de pierre restent encore intacts. Toutes les constructions en bois ont disparu pour laisser la place à des espaces où poussent les fougères et les mauvaises herbes. Le bruit du vent dans les pierres semble faire gémir la Cité Oubliée, et, au crépuscule, le voyageur attardé a l'impression d'entendre les âmes de ses habitants. Elles reviennent pour contempler avec tristesse les restes abandonnés de leur merveilleuse cité.

Anùminas sert en fait de repaire à un groupe important d'Uruks, au service du Roi-Sorcier qui mènent pour lui des missions d'espionnage ou de raids très ponctuels et discrets. Ils font partie de la tribu des Uroth-Burm, qui dressent les loups gris sauvages de Forochel. En dehors d'Anùminas, les Uruks se déplacent en canoés, de nuit, pour éviter des rencontres avec les hommes des rivières. Dans les plaines d'Arthédain, ils montent leurs loups et acquièrent de ce fait une mobilité considérable, qui leur permet de frapper loin.

Les personnages auront découvert l'entrée principale du repaire par la Griffe du Nord, et le contact avec Marine. Leur visite d'Anùminas, cependant, peut leur prendre du temps.

La nuit, les Uruks lâchent leurs grands loups gris dans les rues de la ville. Ceux-ci, dressés, rabattent leurs proies occasionnelles vers le centre de la ville. Là, les victimes sont massacrées par la meute. Toutes les traces de ces disparus sont ensuite soigneusement effacées par les Uruks. Si les visiteurs sont trop nombreux et que la victoire n'est pas assurée, les loups gris rentrent dans leur tanière.

Sans la connaissance du repaire des Uruks, la chance de découvrir l'entrée est infime. Pourtant, le possesseur de l'oeuf pourra s'aider de la chaleur dégagée par celui-ci. En effet, déjà dans les ruines, la chaleur augmente assez nettement, et plus encore lorsqu'on se rapproche de l'entrée du repaire, près des anciens Jardins de la Ville, à flanc de colline. Ces lieux sont maintenant recouverts d'une végétation d'arbustes qui dissimulent facilement les mouvements à plus de cinq mètres.

★ L'OEUF DE L'OISEAU DE ★ FEU

Cet objet est le noeud de l'implication des personnages dans cette aventure. Il a été donné par l'Istari *Rhadagast*, pour équilibrer le pouvoir des Forces du Mal à un moment clé de la destinée sur cette partie des Terres du milieu. L'oeuf est bien évidemment magique et contient un Oiseau de Feu dont le pouvoir écrasera celui du Noir Serviteur, de Klynn dans sa forme de Loup-Garou. Mais pour cela, il faut parvenir à mener l'oeuf jusqu'à sa proie. C'est donc le rôle des aventuriers. La puissance de l'oiseau de Feu augmente avec la proximité de la Bête, tant que l'oeuf n'est pas brisé. Si l'oeuf est brisé trop loin, l'Oiseau n'aura pas assez de puissance pour vaincre Klynn. Devant le Garou, le pouvoir de l'Oiseau sera suffisant.

Dès que l'oeuf est brisé, l'oiseau s'envole pour rejoindre sa proie. Si les personnages sont à proximité, ils assisteront à un combat titanesque entre une créature des Ténèbres, un loup géant aux yeux de braise, féroce et cruel opposé aux forces multicolores de la lumière, sous la forme de l'Oiseau de Feu, qui finira par briser de ses serres, s'il est assez puissant, le Noir Serviteur.

Si l'oeuf est brisé au moment où la chaleur devient trop insupportable pour pouvoir le garder dans la main, le combat est gagné. Mais pour cela il faut être en vue de Klyn. Ce sera la confrontation finale.

AU COEUR DU DANGER

Le repaire des Uruks, s'il est bien caché, n'est fort heureusement pas très bien gardé. Avec un peu de chance et beaucoup de discrétion, les personnages, guidés par l'oeuf, devraient parvenir jusqu'à Klynn. Celui-ci, à cause de la magie de Rhadagast, ne peut détecter l'arrivée de ceux qui viennent le détruire. La seule difficulté sera donc d'arriver jusqu'à lui.

La visite de ce repaire doit être traitée avec beaucoup de doigté par le MJ. En effet, il ne faut pas que cela semble trop facile, et il vaut mieux que les joueurs parviennent au terme de leur Quête. Il faut donc entretenir une impression de menace pour rendre tangible la peur d'être découvert. Les occupants de ces cavernes sont nombreux (une quarantaine d'Uruks, une vingtaine de loups gris, et une dizaine d'Humains) mais éparpillés dans les nombreuses cavernes. Les souterrains sont peu fréquentés, et possèdent beaucoup de recoins où l'on peut se cacher. La découverte des personnages doit survenir lorsqu'il est devenu impossible de rebrousser chemin, mais l'organisation de la poursuite prendra quelques précieuses minutes. Faites sentir aux joueurs que la chasse s'organise derrière eux, et qu'ils ont encore l'initiative. Puis menez-les



TABLE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Nom	Races	Niv	PV	TA	BD	Bouc	Mêlée	Missile	MM	Classe
KLYNN	Humain	15	120	cuir	60	O	180el	110ac	20	guerrier / mage
	loup géant	15	150	16	50	N	160Mhu	120Gla	30	-
	semi forme	15	135	12	55	N	170Mla	80go	15	-
FERLIS	humain	8	110	métal	25	O	110ma	80jav	10	guerrier
Hommes d'armes	humain	3	60	cuir	10	O	65el	40ac	5	guerriers
Uroth-Burm	Uruks	4	75	cuir	20	O	80el	50al	10	guerriers
Loups gris	loups	3	90	3	30	N	70mmo	40	20	guerrier
Hom. rivières	humain	5	80	cuir	25	O	90ec	70ac	15	guerriers
MIALKAN	Humain	3	45	cuir	25	N	50el	30da	10	guerrier
MARINE	Humaine	2	30	1	10	N	20da	-	10	-

NOTES : KLYNN possède et connait toutes les listes de mage et de ranger ; Loup-Garou, il peut se transformer à son gré en loup géant ou en Garou. FERLIS possède une masse +15, +25 contre les Uruks. HOMMES DES RIVIERES : manoeuvres en canoë à +80, connaissance rivière à +60. MIALKAN : possède une épée longue +5 qu'il affuble des pouvoirs les plus divers au gré de son imagination.



ainsi jusqu'à la rencontre finale et au combat magique des forces du Mal et du Bien. Si tout se passe bien, la victoire de l'Oiseau de Feu désorganisera complètement les Uruks, permettant une échappée à grands coups d'épées, après avoir récupéré Marine. Les lieux sont dangereux, et si les personnages cherchent le combat dans le repaire, il n'en sortiront pas vivants.

◆ EVOLUTION DE L'AVENTURE ◆

La trame du scénario donne de nombreuses opportunités pour prolonger l'aventure après la récupération de Marine. Les choses seront à organiser en fonction de ce qui s'est passé, mais les principaux développements pourront venir des éléments suivants :

La Maison Etketta : ils ne reculeront devant rien pour récupérer Marine et tenteront de faire disparaître tous les témoins et acteurs de cette rencontre. Leurs moyens financiers sont importants, et leur pouvoir politique n'est pas négligeable. Ce seront des adversaires redoutables. Autant que possible, ils éviteront les confrontations directes, si Ferlis a échoué dans sa tentative de récupérer Marine.

Le Roi-Sorcier : ses plans ont été contrecarrés, et Marine lu a été dérobée. Il connaît par les Signes le Destin de Marine, mais sait aussi que les Signes ne lui resteront pas favorables longtemps. Il cherchera donc à la récupérer en envoyant ser serviteurs les plus redoutables pour des actions directes. Mais dans ces situations Rhadagast veille, et peut intervenir directement cette fois-ci, car il n'est plus lié par la Destinée. Comme le Roi-Sorcier ne peut utiliser lui-même ses pouvoirs magiques de peur de dévoiler l'existence précaire de Sauron, ces tentatives seront vouées à l'échec. C'est une occasion pour les personnages de découvrir la personnalité attachante de Rhadagast, le troisième Istari des Terres du Milieu.



Le Roi Ergeleb II : en disparaissant trop rapidement, Ferlis laisse Iselda seule avec ses inquétudes. Celle-ci finit par s'en ouvrir à des proches serviteurs du Roi, qui l'apprend enfin lui-même : il a une descendante ! A cette nouvelle, il engage ouvertement des recherches pour retrouver Marine, offrant une importante rançon sans dévoiler son origine. Une fois retrouvée, il la protègera et la reconnaîtra tout à fait légitimement. Cette reconnaissance peut soulever des problèmes dynastiques intéressants, surtout lorsqu'elle aura un fils qui sera alors l'héritier direct du trône, si le fils unique du Roi Ergeleb II, Prince d'Arthédain, meurt...

L'Amour : le contact télépathique déclenché par la Griffe du Nord entre Marine et le personnage a aussi ouvert d'autres portes beaucoup plus intimes. Lorsqu'ils se rencontrent, ils sont déjà amoureux l'un de l'autre, mais ne le découvriront que s'ils sont séparés.

Cette aventure est conçue pour vous permettre de développer au maximum le côté ambiance du jeu de rôle, si important dans l'oeuvre de Tolkien. Les détails techniques n'ont pas été approfondis volontairement, et sont facilement modifiables selon la force de votre groupe. Je vous souhaite une aventure longue et passionnante...

Didier Monin
Ce scénario est dédié à Marine





REPONSES AU QUESTIONNAIRE TOLKIEN

1) Un Bâton en Lebethron à chacun (p. 493, T1).

2) Nazgûl pas tranquille. On craint des espions dans l'escalier. Redoublez de vigilance. Patrouillez jusqu'au sommet de l'escalier. (pp. 566-567, T2).

3) Bandobras Touque (p. 10, T1).

4) 25 mars 3019 (p. 364, T3).

5) Du poisson (p. 478, T2).

6) Denethor (p. 28, T3).

7) Il se fait appeler la bouche de Sauron ; son véritable nom est oublié (p. 256, T3).

8) Aiglos (P. 360, T1).

9) Gollum - Sméagol (pp. 317-318, T1).

10) Nicotiana, herbe ou feuille à pipe (p. 20, T1).

11) Un oeil rouge pour la première et une lune défigurée par une horrible tête de mort pour la deuxième (p. 278, T3).

12) Nivacrin, son cheval, en lui roulant dessus dans son agonie (p. 179, T3).

13) Baranor (p. 38, T3).

14) 25 (p. 465, T2).

15) La Grande Ourse (ou Le Chariot) pour les Hobbits (p. 265, T1).

16) Les jours sont courts. Si tu es pressé, rappelle-toi les chemins des morts (pp. 64-389, T3).

17) Tharkhûn (p. 451, T2).

18) Ecuyer de Rohan de la maison de Meduseld et Grand Echanson de la Marche (pp. 68-407, T3).

19) Bregalas (p. 136, T2).

20) Denhelm (p. 177, T3).

Questionnaire établi par Thierry Betty, d'après la collection de poche du "Seigneur des Anneaux" paru en 3 tomes chez Christian Bourgois.

Nous espérons que ce Hors-Série dédié au grand Tolkien vous a plû. Et nous serions heureux que vous nous écriviez pour nous préciser vos souhaits quant au sujet du Hors-Série n° 2 de GRAAL. Nous attendons vos suggestions : envoyez-les nous en même temps que vos réponses au concours par exemple.

APRÈS WARHAMMER BATTLE

LES HORDES SAUVAGES DÉFERLENT SUR VOS TABLES

WARHAMMER BATTLE

RÈGLES DE ... POUR ARMÉES ...

HORDES SAUVAGES

RÈGLES AVANCÉES et Armées Détaillées pour WARHAMMER BATTLE

ARMÉES
Chaos
Elfes
Nains
Goblinoïdes
Morts-vivants
Elfes noirs
Skavens
humaines de l'Empire
du Nippon
du Norsca
plus mercenaires et alliés

AGMAT CITADEL FRANCE

5 rue des Fêtes, 75019 PARIS